Videogiochi vola ad Amsterdam per raccontare le meraviglie del gioco PlayStation 2 più chiacchierato dell'anno
Anteprime: Out Run 2, O.TO.GI 2, Kya, Call of Duty **Recensioni:** Winning Eleven 7, Viewtiful Joe, Boktai, Z.O.E.2
Speciali: Licenza di uccidere, Videogame wide web, Hardcore game[r], Future gaming **Retro:** La Storia di Sega Rally

PLAYSTATION 2 I XBOX I GAMECUBE I PC I GBA I MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

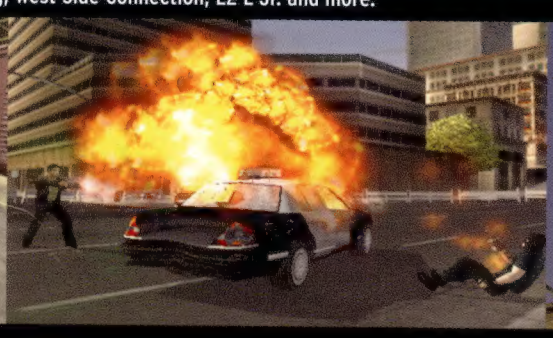
Numero 001 ■ Ottobre 2003 ■ €6.00

Killzone
Lo sparatutto più atteso per PS2

F-Zero GX
A 1500 km/h sulle piste di Nintendo

Republic
Rivoluzione o involuzione?

Visit truecrimela.com for exclusive video and soundtrack samples, featuring original tracks by Snoop Dogg, West Side Connection, EZ E Jr. and more.



THIS IS TRUE CRIME™

STREETS OF LA™

ACTIVISION

activision.com

PlayStation 2 | NINTENDO GAMECUBE | XBOX | Luxoflux | 16+ www.pegi.info | LEADER

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Walnut
Mission Blvd

HALO invade il tuo PC
HALO
Ora anche con modalità multiplayer online.
Unisciti alla battaglia. Vivi anche tu un'avventura epica.
Scopri i segreti di Halo e salva il genere umano dagli spietati attacchi dei Covenant.
Combatti online in un testa a testa contro più di 15 nemici abituati alla lotta più dura.
Decidi la tua strategia in modalità multiplayer.
Sfrutta la potenza di un arsenale completo e arricchito con nuove e letali armi.
Spostati da una parte all'altra della battaglia con Racket Warthog e Banshee,
mezzi riprogettati per essere ancora più veloci e flessibili.
Questa è l'evoluzione di Halo.
BUNGIE
gearbox software
POWERED BY gamespy
Microsoft game studios
GIOCHI PC-CD
www.microsoft.com/italy/games/halo/
©2003 Microsoft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società.

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

c

m

y

k

Videogiochi

lucid.

Videogiochi

sbalz.

La rivista che tenete fra le mani è frutto di un progetto ambizioso, di un sogno e di un pizzico di follia. Sono vent'anni che, in Italia, si pubblicano riviste dedicate a questo fantastico mondo e, finora, nessun editore aveva avuto il coraggio di creare una rivista che si proponesse di analizzare il videogioco come complessa e creativa forma di intrattenimento.

Anni fa, il direttore di una rivista che oggi non c'è più mi spiegava come, nel nostro Paese, fino a quando i videogiochi non fossero riusciti a essere visti di buon occhio dalla Cultura (quella con la 'C' maiuscola, diceva lui) la nostra passione non avrebbe mai potuto essere presa sul serio. Quel direttore, oggi, lo ritrovate su queste pagine, insieme ad altri amici di lunga data e ad altri che abbiamo incontrato strada facendo. È stato il direttore della prima Videogiochi, pubblicata nel lontano 1983, rivista che per prima parlò di videogiochi, rivista di cui vogliamo raccogliere la pesante eredità, per cercare di dare alla nostra passione l'approfondimento che merita.

Questo primo numero della rivista mi permetto di dedicarlo a lui. Alla sua passione, ai suoi insegnamenti, al coraggio di affrontare il nuovo e sfidare le convenzioni. Grazie Riccardo.

Andrea Minini Saldini

videogiochi

Ci siamo distratti un istante e sono trascorsi 30 anni. Ci siamo guardati intorno e molto era cambiato. Tranne la passione. Non solo per i videogiochi, passione comune e che ci accompagna da sempre, ma anche per le riviste di videogiochi. In questi anni abbiamo vissuto molto e abbiamo letto molto. Migliaia di riviste disseminate su centinaia di scrivanie in decine di redazioni diverse. E nonostante il tempo trascorso, non abbiamo dimenticato nessuna di quelle riviste. Non può essere solo per la passione. Dev'esserci qualcosa che, misteriosamente, ci lega a questi pezzi di carta. Ma chissà mai cosa...

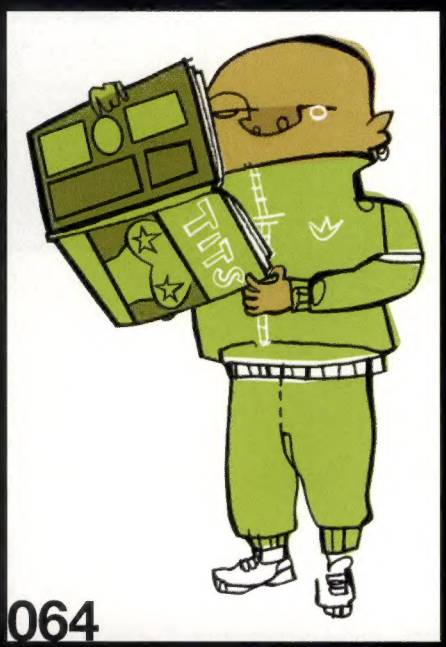
Le riviste di videogiochi sono diverse dalle altre. Tra le loro pagine trovano spazio la ragione e la passione, la realtà e il sogno, il passato e il futuro. E qualcuno potrà dire che tutto questo non è un privilegio, ma è comune anche a magazine di altro genere. La diversità, in effetti, è altrove. Non è nella tecnologia, elemento comune anche alle riviste di automobili, di home-video o di computer. Non è nemmeno nella fantasia, elemento ricorrente anche nelle riviste di cinema, di musica o di fumetti. È altrove. Forse proprio in quello che il videogioco, diversamente da ogni altro media, è in grado di promettere: l'interazione.

Nell'interazione si realizza la prospettiva di essere protagonisti, la possibilità di mettersi in gioco, la facoltà di decidere e di agire. Dall'interazione nascono tutte le esperienze che abbiamo vissuto davanti allo schermo con un joypad in mano. E il loro ricordo, molto spesso, è forte quanto quello della vita reale. Perché un film o un libro, anche i più importanti, possono rimanere nel ricordo in modo indelebile. Ma un videogioco, per sua stessa natura, investe ogni esperienza con un'altra luce. Sono le nostre storie...

La verità è che le riviste di videogiochi sono un varco verso altri tempi e altri luoghi. Un album di fotografie che, articolo dopo articolo, riporta alla memoria le nostre esperienze virtuali, nelle quali noi siamo stati i protagonisti, ci siamo messi in discussione, abbiamo deciso e agito. Forse è proprio questo che ci lega a questi pezzi di carta. Ci siamo distratti un istante e sono trascorsi 30 anni. Ci siamo guardati intorno e molto era cambiato. Ma per guardare indietro abbiamo anche le nostre riviste di videogiochi...

Fotografare la vita, reale o virtuale, è un compito difficile. Eppure è proprio quello che, da oggi, vuole provare a fare **Videogiochi**. Se un giorno vorrete, in futuro, potremo ritrovarci insieme, e raccontarci qualcuna di quelle storie vissute sullo schermo, con un joypad in mano. E se le memoria dovesse tradirci, recupereremo un album di fotografie. Magari qualcuno dei migliaia lasciati a prendere polvere su centinaia di scrivanie. Magari proprio quello che avete ora tra le mani. Non dimenticate di scattare fotografie. Il viaggio ha inizio...

Speciali



064

050

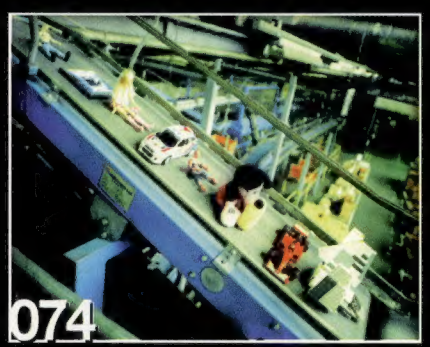
050 Anteprima speciale: Killzone
Videogiochi vola ad Amsterdam per conoscere lo sparatutto più ambizioso per PlayStation2.

058 Videogame wide web
Da amplificatore del gioco di gruppo a volano della creatività. L'online gaming ammicca al mercato di massa.

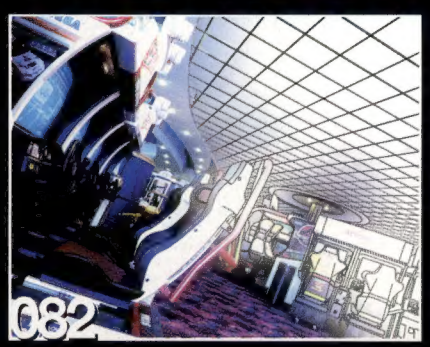
064 Hardcore game[r]
Cinquanta giochi. Giochi storici. Giochi che hanno plasmato la nostra vita di videogiocatori e devastato le nostre finanze. Giochi hardcore.

074 Licenza di uccidere
Film e videogiochi, un binomio ormai diventato imprescindibile. Ma è un male dell'industria o un passo avanti verso la piena maturità del settore?

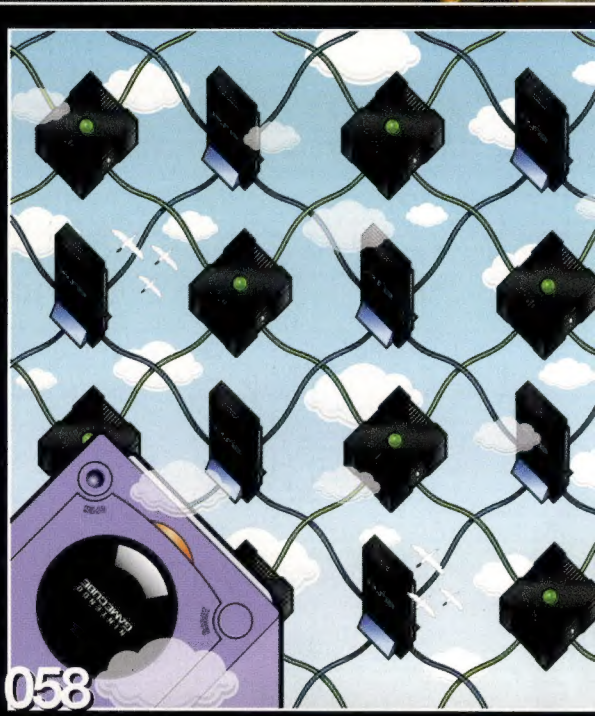
082 Future gaming
Uno sguardo fantastico rivolto al futuro dell'intrattenimento elettronico.



074



082



058

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione.
L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
Colin Morrison chief operating officer
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

future games
Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Simone Crosignani editor
Marcello Cangialosi deputy editor
Ivan Fulco deputy editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Riccardo Albini, Carlo Barone, Matteo Bittanti, Marco Cassè, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Gianluca Loggia, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Emanuele Sabetta, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Simone Soletta, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 8,00
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 25706378
Costantino Cialfi direttore commerciale

Traffico
Elena Consoli, Lea Dal Zotto, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futuremediaitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Dei Verbaschi, 20 - 00040 S. Palomba (RM)
Tel. 06 71300015 - Fax 06 71301100
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075
NEW SPAZIO BLU SRL
Corso Orbassano 132 - 10136 Torino
Tel. 011 3247617 - Fax 011 35077

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

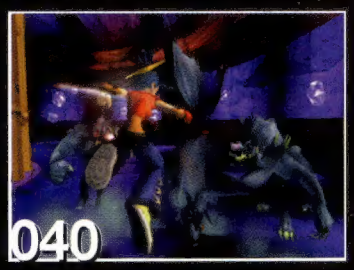
Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direzione amministrativa
Dino Bortolossi produzione

Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Spedizione in abbonamento postale art.2 comma 20/B legge 662/96 - Milano

sommario ottobre

il numero d'esordio



Anteprime

032 OutRun2 (coin-op)
034 Manhunt (PS2)
038 O.TO.GI. 2 (Xbox)
040 Kya: Dark Lineage (PS2)
042 Call of Duty (PC)
044 SWAT: Global Strike Team (PS2, Xbox)
046 Xyanide (Xbox)
047 Katamari Damashi (PS2)
047 Dragon Quest VIII (PS2)

Rubriche

006 **Prima Pagina**
ECTS, PS Experience e PlayStation Meeting 2003
016 **Mobile Gaming**
Nokia 6600, *Rayman 3* e *EDoom*
018 **Outer Worlds**
In palmo di Gundam e lettori CD per GBA
022 **RedEye**
L'industria dei videogiochi è incestuosa
023 **AV Out**
I giapponesi devono lavorare di più
024 **Trigger Happy**
Steven Poole si interroga sulla bontà dei sequel
025 **The First Place**
Vincere. E vinceremo
026 **Mattscape**
MBF vs il terrorismo videoludico
027 **Mr Byte**
Riccardo Albini, Carmack e l'esplorazione spaziale
028 **Biffovision**
Chi se ne frega dell'online gaming?
029 **Parental Advisory**
A letto i bambini. Si parla di sale giochi
130 **La storia di...**
Sega Rally Championship 1995. Capolavoro assoluto
134 **Chronicles**
Storia ed evoluzione della saga di *R-Type*
136 **Bianco&Nero**
Super Mario 64. E basta
137 **Retrotest**
Torniamo al 1978. **Videogiochi** scopre *Space Invaders*
138 **Forum**
La rubrica della posta sulla prima uscita?
144 **Nel prossimo numero**
Tutti a Shinjuku, Tokyo

Recensioni

092 Winning Eleven 7 (PS2)
096 Viewtiful Joe (GC)
100 F-Zero GX (GC)
103 Mario Golf Toadstool Tour (GC)
104 Soul Calibur 2 (PS2, GC, Xbox)
106 R-Type Final (PS2)
108 Z.O.E. The 2nd Runner (PS2)
110 Dino Crisis 3 (Xbox)
112 Boktai (GBA)
114 Final Fantasy: Crystal Chronicles (GC)
116 Republic: the Revolution (PC)
118 TRON 2.0 (PC)
120 Star Wars: Kinghts of the Old Republic (Xbox, PC)
122 Advance Wars 2: Black Hole Rising (GBA)
124 MegaMan X7 (PS2)
125 Otogi (Xbox)
126 Flight Simulator 2004 (PC)
127 Homeworld 2 (PC)
128 Onimusha Tactics (GBA)

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
e-mail abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/2529161 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
e-mail arretrati@futuremediaitaly.it

ASSOCIATA A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

Sony presenta PSP: un portatile ad alto contenuto hi-tech

L'impressionante serie di caratteristiche elencate da Kutaragi rivelano che il portatile multimediale di Sony è più vicino a PS2 che a PSone

Dopo aver annunciato PlayStation Portable allo scorso E3, Ken Kutaragi ne ha rivelato tutte le specifiche all'annuale PlayStation Meeting tenuto dalla compagnia. Un impressionante elenco di caratteristiche suggerisce che le prestazioni della console, contrariamente alle aspettative, saranno più vicine a quelle di PlayStation2 che a quelle di PSone. Il cuore pulsante è costituito da due CPU MIPS R4000, una dedicata ai giochi, l'altra alle funzioni di riproduzione multimediale della console. A sostegno delle due CPU verranno inclusi due processori grafici. Il primo è simile al Graphics Synthesizer attualmente impiegato all'interno di PlayStation2 (sebbene viaggi a una frequenza dimezzata rispetto alla controparte su PS2, ha il vantaggio di dover animare uno schermo più piccolo, il che renderà le differenze trascurabili), mentre il secondo serve sul piatto funzionalità 3D e gestione delle superfici curve. Riproduzione audio a 7.1, wireless LAN, supporto IrDA (Infrarosso) e ingresso espansione per eventuali componenti aggiuntivi concludono un quadro impressionante che, grazie anche alla presenza degli slot USB 2.0 e Memory Stick, dovrebbe assicurare la compatibilità anche con altri prodotti della divisione elettronica della società giapponese, come la serie Vaio.

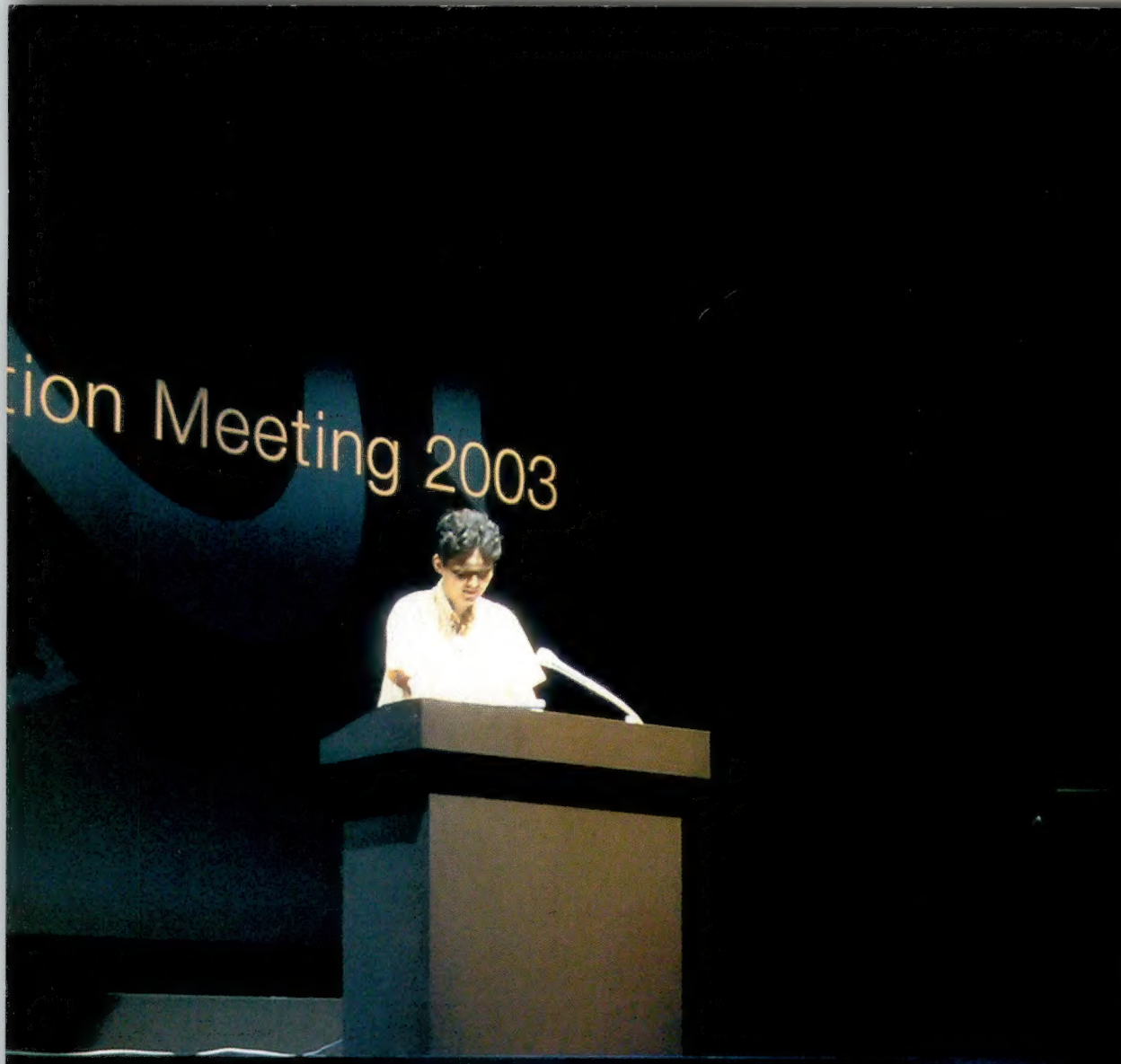
Il resto della conferenza, che ha avuto luogo il 29 giugno al Takanawa Prince Hotel in Shinagawa, a sud di Tokyo, è stata contrassegnata da toni piuttosto sommessi per via dei modesti risultati finanziari conseguiti da Sony. Solo qualche settimana prima, la compagnia aveva annunciato un autunno record per tutte le attività delle sue divisioni interne, spingendo gli analisti a criticare un'eccessiva dispersione delle energie. Allo stato attuale la divisione elettronica è in declino per essersi lasciata sfuggire il mercato in espansione dei televisori al plasma/LCD e dei DVD recorder, settore in cui è stata superata da aziende come Sharp, Pioneer, Panasonic e Hitachi.

Una situazione che ha portato alla nascita di PSX nella speranza di rovesciare un trend negativo che fa gravare ulteriori pressioni sulla divisione videogiochi. Anche qui, infatti, la situazione non può definirsi rosea. Nel trimestre fiscale conclusosi il 30 giugno 2003, PlayStation2 ha subito un crollo verticale delle vendite se confrontate coi risultati relativi allo stesso periodo dell'anno scorso. Dai 4.59 milioni di console piazzate nel trimestre corrispondente del 2002, Sony è scesa ai 2.65 milioni attuali con conseguente calo degli introiti da 153.2 miliardi di yen (1.15 miliardi di euro) a 125.2 miliardi (938.92 milioni di euro).

Durante la conferenza Sony ha attribuito parte della responsabilità alla mancanza di originalità sulla piattaforma, dovuta all'indisponibilità dei produttori a correre rischi; l'annuale PlayStation Awards organizzato per premiare i titoli di maggiore successo commerciale ha visto assottigliarsi la lista dei vincitori rispetto agli anni precedenti. A fare da contraltare al successo di Koei e della sua serie *Sangokumusou*, c'era la delusione di Capcom, il cui titolo più venduto, *Devil May Cry 2*, non è arrivato al milione di copie.

Anche a fronte dell'interesse sollevato da PSP, dunque, le preoccupazioni restano, e di certo il portatile non aiuta a scongiurare le critiche alla percepita incapacità di Sony di focalizzare le proprie risorse. Non è ancora noto che aspetto avrà la console, o a che mercato verrà rivolta. Kutaragi dice che PSP sarà il "Walkman del ventunesimo secolo", ma il walkman era uno strumento dall'uso ben definito. Il PSP, al contrario, vuole essere un contenitore digitale multifunzionale. Nel frattempo, mentre i produttori da un lato si sfregano le mani all'idea di software dotato di codice di protezione regionale, dall'altro gli sviluppatori si rallegrano di una console dalle performance paragonabili a PlayStation2, ma semplice da programmare come PSone.

"Non ci sono paragoni. Mi aspettavo che fosse una PSone con qualcosa in più. Non lo è, è una PlayStation2 con qualcosa in meno"



PSP: tabella di marcia

Emulatore software: autunno 2003
Librerie aggiuntive: inverno 2003
Tools di sviluppo hardware: primavera 2004
Prototipo: E3, maggio 2004
Line-up: Tokyo Game Show, settembre 2004
Lancio planetario: Q4 2004

La porta espansione permetterà di agganciare numerosi componenti aggiuntivi come videocamere, attrezzature GPS e radio digitali

Durante la conferenza non è stata fatta menzione di una tastiera per PSP, ma è certamente un'opzione che consentirebbe di usare la console per inviare email o navigare in Internet

Facile da programmare

Gli sviluppatori interrogati da **Videogiochi** erano universalmente entusiasti di PSP. Uno di questi ha accettato di parlare a condizione che non venisse rivelata la sua identità. "Sarà più semplice da programmare. La CPU elabora la maggior parte del codice di gioco, e sembra farlo con la stessa rapidità di PS2, forse anche un po' più velocemente. Il che significa che l'intelligenza artificiale, la fisica e cose del genere dovrebbero essere all'altezza di quanto visto nei giochi PS2, col vantaggio di essere di facile compilazione così come per qualsiasi altro hardware. Si fa partire il codice, lo si compila e dovrebbe funzionare senza nessuna fatica.

"L'aspetto grafico sembra più vicino a PSone e Xbox. Su PS2 è necessario programmare ogni dettaglio, imparare a gestire tutta la macchina. Con PSP tutto sarà più agevole. Hanno ristretto l'accesso ai principali chip di sistema per compensare via software. È un po' come essere tornati indietro ai tempi di PSone, quando il lavoro andava svolto attraverso le librerie che venivano fornite. Era il motivo per cui la gente ai tempi si lamentava perché ritenuto limitante, mentre adesso si lamentano per le ragioni opposte su PS2. Con PSP sembra abbiano trovato il giusto compromesso: facile da usare ma anche decisamente potente".

La fonte contattata da **Videogiochi** ha proseguito puntualizzando che sebbene PSP risulti meno potente di PS2 nel confronto diretto, i giochi realizzati per le due piattaforme dovrebbero presentarsi molto simili nell'aspetto, date le ridotte dimensioni del display e quindi il minor numero di pixel da animare. Lo sviluppatore ha anche dileguato i dubbi di **Videogiochi** riguardo al supporto audio 7.1, apparentemente eccessivo per una console portatile. "Se si pensa alla direzione che Sony ha intrapreso con PSP, il sonoro 7.1 produce un effetto surround dietro la testa. Con le cuffie si ottiene un numero praticamente infinito di sorgenti audio, avvicinandosi al vero surround. Non è per niente esagerato, è solo un approccio interessante".

Ma le perplessità di **Videogiochi** non sono finite. La funzionalità Wi-fi, ad esempio, sarà limitata dalla bassa penetrazione di tale tecnologia; in Giappone, i punti d'accesso Wi-fi sono ancora pochi, perfino a Tokyo, e richiedono una sottoscrizione a uno dei due provider principali, Yahoo BB e NTT. C'è anche l'incognita della durata della batteria e, non ultima, quella del prezzo. E ancora, come verranno implementati tutti quei chip e il sistema di raffreddamento nel design definitivo?

> "La CPU elabora la maggior parte del codice di gioco, e sembra farlo con la stessa rapidità di PS2, forse anche un po' più velocemente"

Malgrado questi interrogativi, l'abilità nella progettazione hardware e il senso del marketing di Sony restano ancora ineguagliati, e lo dimostra la fiducia incrollabile dello sviluppatore che si è confidato con **Videogiochi**: "Ha sbalordito tutti quelli con cui ho parlato. Non vedo avversari in grado di competere. È letteralmente dieci volte più veloce di qualsiasi cosa sul mercato. Non ci sono paragoni. Mi aspettavo che fosse una PSone con qualcosa in più. Non lo è, è una PlayStation2 con qualcosa in meno".

PSP: specifiche tecniche

CPU: 2 unità MIPS R4000; 32bit, Istruzioni avanzate 3D CG, FPU, VFPU (Vector Unit) da 2.6Gflops, Cache I e D, Bus con 2.6GB/s di banda passante, 1-333MHz (1.2V), Bus a 128bit
RAM: 3MB (eDRAM)
Altri processori: Vector Floating Engine, Advanced 3D Graphics Engine
Video: Decoder AVC MPEG4, Profili main e baseline, Livelli da 1 a 3, 2h in HQ, 4h in SQ
Processore grafico: Superfici curve 3D + poligoni 3D, Texture compresse, Hardware clipping, morphing, bone (fino a 8), Hardware tessellator, Bezier, B-Spline (NURBS, da 4 x 4 a 64 x 64 sotto-divisioni) 2MB VRAM, Bus con 5.3GB/s di banda passante, 664Mpixels/s pixel fill rate, Picco massimo di 33 milioni di poligoni al secondo (T&L)
Protezioni: region code, AES Crypto System
Media: Memory Stick (standard, Pro e Magic Gate); UMD 1.8GB
Schermo: Retroilluminato, 24bit full color RGBA, 480 x 272 punti, formato 16:9
Interfacce: Joystick analogico, Dorsali L & R, 4 pulsanti digitali, Start, Select
Comunicazione: Wireless LAN incorporata (802.11) Wi-Fi e IrDA
Processore Audio: VME (DSP riconfigurabile) con bus a 128bit, 166MHz (1.2V), 5Gips up/s, CODEC ed effetti multipli (Synthesizer, effecter, etc)
Suono: Canale 7.1, suono 3D, CODEC
Formati Audio: ATRAC3 plus, AAC, MP3
Memory Stick: Standard, Pro e Magic Gate
UMD drive (= x2 DVD-ROM drive): Diodo laser a 660nm, doppio strato per un totale di 1.8GB, 11Mbps per il trasferimento dati da disco, anti-urto, Secure ROM da AES, disco ID unico
IO: USB 2.0, AV in & Out, Porta espansione, Uscita stereo per le cuffie
Batteria: Li-ion (ricaricabile)

Per un attimo si è creduto che i supporti utilizzati da PSP (gli Universal Media Disc o UMD) fossero riscrivibili, come i minidisc, Sony ha smentito categoricamente

EARLS
COURT
ects 2003
Wednesday 27 10am-6pm
Thursday 28 10am-6pm
Friday 29 10am-4pm

London Games Week apre i battenti

C'era una volta ECTS: da fiera morente a parte integrante di un contenitore più ampio e variegato. La kermesse londinese può veramente tornare alla ribalta?

Eppur si muove. Dopo anni di infauste previsioni, di edizioni sempre in bilico, di crolli verticali verso la più assoluta mediocrità, ECTS tira fuori dall'armadio il vestito buono e prova a riproporsi, in buona compagnia, allo scettico auditorio del vecchio continente. Schiacciata dalla prepotenza dell'E3 e dal fuggi-fuggi generale delle grandi major (ormai propense ad organizzare eventi 'personalizzati') la kermesse londinese sembrava destinata ad una lunga e anonima agonia, vissuta tra stand di una povertà disarmante e testimoniata dalle sopracciglia alzate dei professionisti dell'industria dei videogiochi.

Sorprendentemente, invece, quest'anno si è respirata aria nuova dalle parti dell'Earls Court Exibition Centre. Certo, le elevatissime vette dell'E3 restano distanti anni luce dall'evento londinese e il colpo d'occhio resta quello, involontariamente minimalista, che ha caratterizzato le ultime edizioni, ma tra gli stretti corridoi di uno show floor finalmente affollato si poteva avvertire un cauto ottimismo ('entusiasmo' è una parola che **Videogiochi** non si azzarda in questo caso a tirare in ballo), giustificato peraltro dalla presenza di nomi extraeuropei di grande spessore. Se la costanza di editori come Ubi Soft ed eventualmente Atari non era probabilmente da mettere in discussione, non così scontata era la presenza di case come Electronic Arts, che da qualche anno preferiva evitare l'approccio 'rustico' del padiglione in favore di un evento parallelo presso la propria sede europea. La presenza di Valve, che ha scelto di riproporre all'ECTS la splendida demo di *Half-Life 2* approntata per l'E3; la formicolante attività all'interno dello stand di Capcom; l'avvento 'pesante' di Hideo Kojima nel peraltro già ricchissimo stand di Konami non hanno fatto altro che rafforzare la sensazione di trovarsi finalmente di fronte a una fiera 'vera'.

Konami ha catalizzato l'attenzione del pubblico grazie a *Metal Gear Solid 3* e *Pro Evolution Soccer 3*

Ottimismo giustificato, quindi, ma a chi attribuire i meriti di quest'inversione di tendenza? È innegabile che il ruolo principale nella rinascita di ECTS sia da attribuire a Sony, che anche quest'anno ha voluto legare la propria PlayStation Experience all'accoppiata ECTS-Game Developers Conference Europe, contribuendo a dirottare su Londra attenzioni che sembravano destinate alla neonata Games Convention di Lipsia. L'iperattività di Sony nell'ambito della London Games Week, inoltre, ha di fatto costretto la concorrenza a partecipare in maniera più decisa, come testimonia la presenza di Nintendo, piazzata in 'divieto di sosta' di fronte all'ingresso della fiera e la partecipazione, seppur minimalista, di Microsoft all'interno dello spazio espositivo.

> "La kermesse londinese sembrava destinata ad una lunga agonia, ma quest'anno si è respirata aria nuova dalle parti dell'Earls Court"

È sicuramente presto per dire se la nuova formula del 'tre in uno', con l'inevitabile dilatazione temporale che porta con sé, potrà avere successo. Sicuramente la scelta di calamitare verso un unico evento le attenzioni delle tre componenti dell'industria dei videogiochi è intelligente: in questo nuovo contesto, sviluppatori, giornalisti e appassionati possono forse trovare un punto d'incontro e superare quelle barriere che, talvolta, intervengono a dividerli. Un esperimento da seguire con attenzione e con la speranza che finalmente anche l'Europa possa contare nuovamente su un evento di grande impatto. C'è da sperarci e, del resto, **Videogiochi** si reca a Londra sempre volentieri...

Mark Rein di Epic Games ha illustrato a **Videogiochi** le caratteristiche del promettente *Unreal Tournament 2004*

PlayStation Experience

Le 'isole' di Sony vengono assaltate dal pubblico
Comodità e relax la fanno da padroni

Dopo il grande successo ottenuto lo scorso anno, Sony Computer Entertainment Europe ha deciso di spingere ulteriormente sull'acceleratore di PlayStation Experience, raddoppiando la superficie occupata dalle stazioni di gioco e coinvolgendo in maniera ancora più marcata gli editori indipendenti. Il risultato? Un arcipelago di atolli dedicati ai più svariati generi del mondo dei videogiochi, caratterizzati da postazioni (in alcuni casi estremamente raffinate) attraverso le quali poter giocare in compagnia, finalmente con la giusta comodità. Il tutto in un contesto completamente votato allo spettacolo e al divertimento, grazie ai palchi sui quali diversi artisti (ballerini, cantanti, lottatori) si alternavano per intrattenere ulteriormente il pubblico presente.

All'interno del padiglione, ogni appassionato poteva trovare il proprio approdo naturale, grazie alla divisione a tema dei titoli proposti. La zona dei giochi sportivi, organizzata come la gradinata di uno stadio, era costantemente presa d'assalto; l'area dei giochi di guida vedeva tra i protagonisti *WRC III*, *Colin McRae Rally 04* e una versione molto ricca di *Gran Turismo 4*; mentre tra i picchiaduro si contendevano la palma di migliore *Soul Calibur II* e *Virtua Fighter 4 Evolution*. Stessa identica cosa avveniva per i platform, i rhythm game, le avventure e i giochi di ruolo.

Non poteva certo mancare un'area dedicata a *EyeToy*, sebbene la telecamera di Sony abbia già qualche mese alle spalle. L'accoglienza è stata come sempre positiva

Anche l'area più attesa, quella dedicata al gioco in rete, ha saputo calamitare l'interesse di molti visitatori di PlayStation Experience: al proprio interno si sono finalmente potuti ammirare i titoli che, a partire da questo autunno, accompagneranno il debutto e la crescita dei servizi di online gaming dedicati, basati su PlayStation2. Giochi come *Resident Evil: Outbreak*, *EverQuest Adventures* e *Destruction Derby Arenas*, solo per citarne alcuni, sono stati avvicinati con curiosità dal pubblico, magari inizialmente con un certo scetticismo, ma con un successivo e crescente entusiasmo.

Per la seconda volta, quindi, l'esperimento è andato a buon fine: l'organizzazione impeccabile e la ricchezza dell'evento hanno decretato il definitivo successo di una formula forse inconsueta per gli addetti ai lavori, ma capace di coinvolgere in prima persona il pubblico a cui i giochi sono dedicati.

GDCE: la fucina dei talenti

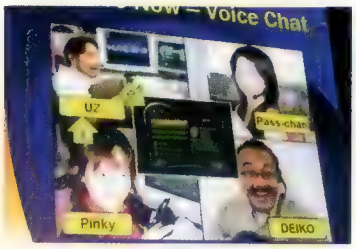
Tra i componenti di London Games Week è sicuramente quello meno pubblicizzato: si tratta della Game Developers Conference Europe, l'edizione europea dell'analoga iniziativa americana, strettamente dedicata alla comunità degli sviluppatori. GDCE rappresenta un punto di riferimento importante soprattutto per chi si appresta ad affrontare lo sviluppo del suo primo gioco: intervenendo alle numerose conferenze e seminari, tenute da nomi di grande spessore, i nuovi team di sviluppo possono inserirsi in una comunità meno chiusa di quel che si potrebbe pensare, sempre pronta a discussioni propositive sulle nuove direzioni verso le quali il mondo dei videogiochi si sta muovendo. Relatori come Peter Molyneux, Jason Rubin e David Braben, al di fuori di un contesto commerciale (e quindi liberati dal gergo 'da PR'), sono capaci di animare dibattiti estremamente coinvolgenti e interessanti, mentre gli immancabili seminari tecnici, tenuti dai produttori di hardware (ATI in testa), non possono che agevolare il lavoro dei grafici, dei musicisti e dei level designer di domani.

"L'organizzazione impeccabile e la ricchezza dell'evento hanno decretato il successo di una formula capace di coinvolgere in prima persona"

Anche i visitatori più piccoli avevano un'area a tema ad essi dedicata

Microsoft fa il punto in Giappone

In mancanza di reali novità in fatto di giochi, Microsoft si concentra su Xbox Live e guarda al futuro con Xbox 2



Sebbene Microsoft sia convinta che il taglio dei costi contribuirà ad un incremento delle vendite, Xbox Live si dimostrerà un successo solo con il software adeguato

Peter Moore, vice presidente corporativo Microsoft dopo essersi dimesso da presidente di Sega of America lo scorso gennaio, ha affrontato una situazione difficile durante la sua prima Xbox Conference giapponese. Il clima non era dei più favorevoli: Xbox arranca nelle vendite e il nervosismo serpeggia tra gli sviluppatori, molti dei quali abbandonano il carrozzone Microsoft ancora in corsa. Ciononostante, Moore ha sorpreso i giornalisti presenti col suo entusiasmo e per la franchezza con cui ha risposto agli interrogativi che adombrano le prospettive a lungo termine della console in Giappone. Fatta eccezione per gli annunci Tecmo (*Ninja Gaiden*), Bizzarre Creations (*Project Gotham Racing 2*) e Level 5 (*True Fantasy Live Online*), non ci sono state novità di rilievo che scaldassero gli animi nipponici.

La riduzione a 4.980 yen (€37) della tariffa di sottoscrizione ad Xbox Live, insieme alla promessa di trenta titoli compatibili col servizio entro la fine dell'anno, indicano che le speranze di Microsoft per risollevare le sorti di Xbox sono riposte tutte nel gioco online. Attualmente il servizio ha attirato solo l'8% degli utenti nipponici. Diversi titoli che si credeva potessero fungere da traino non hanno raccolto i consensi sperati. Le 2.000 copie vendute di *MotoGP* parlano da sole. Malgrado Moore abbia promosso Xbox Live Alert, grazie al quale gli abbonati Live possono ricevere inviti a giocare attraverso cellulare, PDA o i network MSN Messenger, buona parte della tecnologia presentata non è attualmente prevista per il Giappone.

L'online gaming è dunque l'asso che Microsoft intende giocare per crearsi una nuova identità. Con il motto "It's good to play together", Xbox viene chiaramente identificata come la console per giocare in rete. Moore ha dichiarato a riguardo: "Vogliamo far capire che Xbox verte tutto sulla socialità del gioco".

Resta da vedere se è davvero l'online il segreto per aprire le porte del mercato giapponese. Più cruciale ai fini della diffusione del sistema è stato l'annuncio di due nuove linee di giochi. Nella Platinum Collection rientreranno a prezzo ridotto tutti i titoli più fortunati della line-up Xbox, ma è la World Collection Series ad andare maggiormente incontro ai gusti del pubblico orientale. Con questo nome si identifica una collana di titoli europei e americani portati velocemente sul mercato giapponese dopo una limitata localizzazione. Questo per venire incontro ai risultati di un sondaggio che vede il 75% dei possessori Xbox desiderare maggiore celerità nelle riedizioni giapponesi dei giochi pubblicati in Occidente. Non c'è da sorprendersi se si considera che gran parte dell'utenza ha acquistato la console Microsoft specificamente per avere accesso ai giochi di stampo occidentale.

In generale, tuttavia, la società di Redmond sembra essersi rassegnata alla sconfitta in Giappone. Per questa generazione almeno. Nel corso del botta e risposta tenutosi al termine della conferenza, i delegati Microsoft hanno rivelato che con Xbox 2 l'obiettivo sarà realizzare una console dal design più vicino ai gusti del pubblico nipponico, dopo aver escluso categoricamente un ridimensionamento dell'attuale modello.

E a proposito di Xbox 2, Microsoft ha recentemente annunciato di aver siglato un accordo con ATI, incaricata di sviluppare la tecnologia da utilizzare nei futuri prodotti della gamma Xbox. Quest'accordo potrebbe tradursi nel mancato rinnovo dell'alleanza con nNvidia, l'attuale fornitore del coprocessore grafico utilizzato in Xbox. Del resto, i rapporti tra le due società sono stati tesi sin dall'inizio, per diventare roventi sulla questione relativa al costo del chip.

Diffondere il brand è cosa saggia, ma Microsoft potrebbe scoprire che per la gente è davvero "bello giocare insieme" quando non è avvolta dal bagliore delle luci verde-Xbox

> "Con Xbox 2 l'obiettivo di Microsoft sarà realizzare una console dal design più vicino ai gusti del pubblico nipponico"

Bizarre Creations ha mostrato un video inedito della nuova pista di Yokohama. La software house ha assoldato i DJ delle radio locali e acquistato i diritti dei più famosi brani pop giapponesi

GameCube temporaneamente ai box

Nintendo costretta a sospendere la produzione della console in attesa di svuotare i magazzini

Segnali preoccupanti si addensano sul futuro di GameCube dopo l'annuncio di Nintendo di volerne sospendere la produzione fino all'autunno, in attesa di smaltire le scorte accumulate. Una contromisura imposta dal calo di interesse di cui è vittima GameCube, che il presidente Satoru Iwata attribuisce alla mancanza di tempo a disposizione dei giocatori, una circostanza che gli impedirebbe di dedicarsi a giochi sempre più sofisticati e duraturi. Nonostante la drastica decisione, la società prevede di vendere altre 6 milioni di unità per la fine del marzo del prossimo anno, confidando in un rinnovato interesse attorno alla console nel periodo natalizio.

Nintendo si è affrettata a puntualizzare che la sospensione è temporanea, tuttavia non è certo un buon segno

È certamente un altro duro colpo per la società, che recentemente si è vista ritirare GameCube dal catalogo ufficiale Argos in Inghilterra. Ma a dispetto delle deludenti performance del suo 128bit, il primo trimestre dell'anno fiscale in corso si è chiuso in attivo per Nintendo. Merito del GBA e del GBA SP, la cui popolarità sembra inarrestabile. Insieme hanno venduto qualcosa come 3.24 milioni di unità, spingendo i guadagni netti a 11.5 miliardi di Yen (€86m) nei tre mesi precedenti il 30 giugno 2003.

La casa di Kyoto ha inoltre svelato la futura line-up unitamente a nuove iniziative tese a rimettere il GameCube in carreggiata. Tra i titoli annunciati ci sono un nuovo gioco su *Donkey Kong*, un nuovo *Legend Of Zelda*, e una versione a 128bit del magnifico titolo sviluppato da Treasure per GBA, *Made in Wario*. Il nuovo *Donkey Kong* sarà un action-rhythm game sviluppato da Namco, mentre nel nuovo episodio di *Zelda* il cel-shading verrà messo da parte.

Nintendo ha anche annunciato il lancio di nuovi accessori per GameCube nel corso del prossimo anno, come pure nuovi franchise per controbilanciare l'ormai calante fenomeno Pokémon. La società ha reso noto di voler adottare in Giappone un sistema fedeltà a punti per i propri clienti, simile allo Star System di Nintendo Europe. La società prevede di toccare quota un milione di iscritti entro il primo anno. Resta da appurare l'efficacia di queste iniziative per scacciare l'apatia che circonda GameCube. E infine, il creatore di Kirby Masahiro Sakurai, ha annunciato nella sua colonna ospitata in 'Weekly Famitsu' l'intenzione di lasciare il suo posto alla first party Nintendo HAL Laboratory.

Core perde Tomb Raider

Eidos rispetta le previsioni di vendita e cambia logo Ma Lara Croft abbandona l'Inghilterra

Dopo il turbolento periodo di sviluppo che ha preceduto il lancio di *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, Eidos ha sollevato Core dall'incarico di realizzare le successive edizioni della serie. Il team inglese è stato autore di tutti i sei *Tomb Raider* usciti fino ad oggi, ma il prossimo lo curerà l'americano Crystal Dynamics, autore della serie *Soul Reaver*. Eidos possiede tutti i diritti sul franchise di *Tomb Raider*, ed ha dichiarato che la decisione è dipesa dalla volontà di "aumentare il valore e massimizzare le opportunità commerciali dei più importanti franchise".

In un periodo in cui le case di sviluppo britanniche fanno fatica ad affermarsi, la perdita di un'icona globalmente riconosciuta come Lara Croft a beneficio di un team d'oltreoceano è sconfortante. La decisione è stata formalizzata in seguito alle dimissioni del direttore amministrativo di Core, Jeremy Heath-Smith. Eidos è adesso in procinto di "valutare l'orientamento e il contributo di Core Design nell'ambito delle capacità produttive dell'intero Gruppo". Alla luce dell'insuccesso commerciale degli altri titoli sviluppati dal team (*Herdy Gerdy* e *Project Eden*), il futuro di Core appare nebuloso.

Nonostante tre anni di sviluppo, *TR:TOD* è stato oggetto di ripetuti posticipi ed è risaputo che il gioco è arrivato sugli scaffali dei negozi incompleto. La pressione su Eidos affinché pubblicasse il gioco entro la fine dell'anno fiscale è stata enorme, ma le 500.000 unità arrivate sugli scaffali dei negozi a giugno dovrebbero garantire il soddisfacimento delle previsioni.

Eidos sostiene che il nuovo look del logo riflette l'intenzione della società di aumentare la qualità della sua produzione. Non sorprende sia stato svelato dopo l'uscita di *Tomb Raider*

Eidos ha recentemente modificato il suo brand con un nuovo logo che spera possa comunicare più efficacemente il suo approccio "acuto, diretto e focalizzato" all'attività produttiva. Il nuovo slogan dichiara orgoglioso che la società è "attenta all'esperienza di gioco". Un'asserzione che potrebbe suonare ridicola alle orecchie di quei consumatori che hanno da poco sofferto le conseguenze della decisione di Eidos di anteporre i profitti a breve termine al controllo di qualità.

BREVI

Adattatore di rete wireless per Xbox
Un'informazione accidentalmente diffusa anzitempo dall'Ufficio per l'Ingegneria e la Tecnologia della FCC americana, rivela che Microsoft ha in preparazione un adattatore per Xbox che permette alla console di collegarsi ad Internet senza cavi. L'unità è di colore nero, con un'antenna posta sulla sinistra, il logo 'Xbox' stampato sul fronte e la dicitura '54Mbps' in un angolo. La decisione di realizzare un adattatore wireless ufficiale malgrado ditte come Lynksys ne producano di compatibili (anche per PS2) conferma la volontà di Microsoft di spingere Xbox come sistema 'privilegiato' per l'online gaming.

Gli sviluppatori francesi hanno una marcia in più
Il governo francese ha messo a disposizione 4 milioni di euro per aiutare gli aspiranti game designer a trasformare le loro idee in realtà. Il Ministero della Cultura ha ideato un disegno di legge per sostenere gli sviluppatori francesi nel mercato sempre più competitivo dei videogiochi. Con questo progetto il governo si impegna a coprire fino al 40% delle spese dei costi di produzione, a condizione che lo sviluppatore sia francese e che il gioco venga portato avanti in Francia. È stato anche precisato che non verranno finanziati progetti dai contenuti violenti o sessualmente espliciti.

Sony sovverte una disposizione in favore dei mod-chip
Sony ha vinto la causa contro la decisione di una corte federale australiana di respingere le motivazioni per cui la società riteneva che vendere e installare chip di modifica per PS2 sia da considerarsi illegale. Con la nuova regolamentazione vengono attuate precisazioni che impediscono di raggirare il Copyright Act del 1968, in base al quale il codice regionale esiste al fine di inibire la violazione dei diritti d'autore. L'associazione dei consumatori australiana, ACCC, ha reagito negativamente alla nuova disposizione, argomentando che ciò impedisce ai consumatori di giocare ai titoli legittimamente acquistati all'estero.

mobile gaming

Era il pomeriggio del 3 aprile 1973. Martin Cooper, un ingegnere elettronico allora project manager per Motorola, si stava incamminando per le strade di New York in direzione del Manhattan Milton Hotel, teatro di una conferenza stampa durante la quale avrebbe diffuso i risultati di alcune sue ricerche. Lungo il tragitto si fermò, sfilò dalla tasca un misterioso apparecchio e cominciò a parlarci dentro. Non era un registratore, bensì il prototipo di qualcosa di più complesso e rivoluzionario. Era un 'Motorola Dyna Tac', il primo telefono cellulare della storia.

Da quel giorno sono trascorsi trent'anni. Oggi, attraverso il telefono cellulare, milioni di persone gestiscono testi, immagini, filmati e file di ogni tipo. E da strumento multimediale a macchina da gioco il passo è stato breve.

Sostenuto da processori da centinaia di MHz e display da migliaia di colori, l'intrattenimento wireless è in grado in questo momento di proporre esperienze di gioco pari, se non superiori, a quelle di console portatili come il GameBoy Advance. Una condizione destinata a sollevare interrogativi di identità: il cellulare come strumento di comunicazione o console per videogiochi? In che misura la coesistenza di entrambe le funzionalità influenzerà l'evoluzione dei contenuti?

Se il videogioco su cellulare è oggi poco più di un capriccio, la situazione sembra destinata a cambiare molto presto. Secondo le previsioni di IN-Stat/MDR, il mercato di prodotti a carattere ludico per apparecchi mobili toccherà quota due miliardi di dollari entro il 2006, una cifra che alcuni considerano addirittura conservativa.

Un'esplosione in piena regola, quindi, significativa perché presuppone la comparsa e la successiva espansione di un bacino d'utenza che la sostenga. La nascita del videogiocatore da telefonino.

hardware

NOKIA 6600

Data d'uscita: **Autunno** ■ Prezzo: **Non disponibile**

symbian OS

Nel corso di una conferenza stampa tenutasi il 16 giugno ad Helsinki, Nokia ha presentato il nuovo 6600, un telefono tri-band basato sul sistema operativo Symbian 7.0s e con supporto per applicazioni Java MIDP 2.0. La natura aperta del terminale permette l'installazione di software aggiuntivo che ne accresca le già abbondanti funzionalità. Se i 6MB di memoria interna non dovessero bastare allo scopo, la compatibilità con le diffuse MultiMedia Card (la confezione ne includerà una da 32MB) ambisce a soddisfare eventuali necessità di memoria extra.

Dotata di zoom 2x, la fotocamera integrata cattura immagini ad una risoluzione massima di 640x480 pixel ed è in grado di girare filmati da condividere, eventualmente, grazie al supporto di infrarossi e Bluetooth, o via email e MMS. Questi ultimi servizi godono di piena compatibilità con il Synchronized Multimedia Integration Language, un sistema per organizzare i dati inclusi nel messaggio, con cui divertirsi nell'allestimento di veri e propri siparietti animati. Gli amanti delle personalizzazioni estreme potranno invece sbizzarrirsi nella creazione di "temi" alternativi per i menu.

Un joystick a quattro direzioni (più tasto sottostante) rende il Nokia 6600 particolarmente adatto anche alla fruizione di videogiochi, graficamente appaganti sul display TFT del 6600, con la sua risoluzione di 176x208 punti e una palette di 65.536 tonalità di colore. Scontata la presenza di un lettore multimediale abilitato alla riproduzione dei più comuni file audio (MP3 e WAV) o video in MPEG4.

In rete, il 6600 si comporta come un telefono GPRS di classe 6. Monta un browser compatibile con lo standard XHTML e adotta la tecnologia TCP/IP per una gestione più elastica del trasferimento dati.

Nonostante le sue notevoli caratteristiche, le dimensioni del telefono appaiono realmente contenute. Il 6600 è alto 10.86 cm, largo 5.82 e spesso 2.37 per un totale di 113 centimetri cubici e un peso di soli 122 grammi.

SMS

Gameloft è al lavoro su una conversione di *XIII* che già si preannuncia estremamente fedele all'originale per i sistemi domestici. A cominciare dall'impostazione, quella di un impegnativo sparatutto in prima persona dalla forte componente stealth. Gameloft non intende neanche rinunciare al feeling da cartoon rifacendosi al cel-shading e alle onomatopee prese in prestito dal patrimonio iconografico dei fumetti.

Prima in Europa. Cotopia Wireless lancia il multiplayer in rete via cellulare. Collegandosi al sito wap.cotopia.com è possibile scaricare due giochi, *Tic Tac Toe* e *Checkers*, con cui sfidare online avversari umani. Altri giochi come *Scacchi*, *Domino* e *Othello* sono previsti nelle prossime settimane.

Il 4 agosto Nvidia ha mosso un passo decisivo verso il mondo della telefonia mobile e dei portatili. La società californiana ha acquisito per 70 milioni di dollari MediaQ, compagnia impegnata nello sviluppo di tecnologie per apparecchi wireless avanzati basati sui sistemi operativi di Microsoft, Palmsource e Symbian.

Sarà l'email a spingere la crescita del business relativo ai servizi di trasferimento dati per gli apparecchi mobili del futuro. È quanto conclude un'indagine condotta da Analysys Research. Nel 2008, almeno il 40% dei possessori di un telefonino si servirà del proprio terminale per ricevere e inviare regolarmente email. Per quel periodo il traffico economico generato sarà pari a 2.9 miliardi di euro, contro i soli 49 milioni di oggi.

Caveman

Sviluppatore: **Macrospace (www.macrospace.com)** ■ Dimensioni: **30.4K** ■ Prezzo: **€4.95**
Telefoni supportati: **Siemens S/4xi, M/T50, C55, S55** ■ **Nokia: 3410, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650** ■ **Motorola: T720**

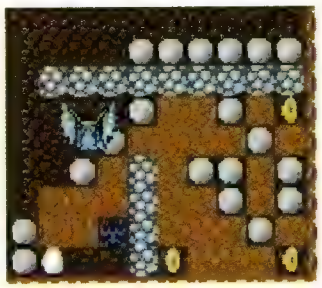
Fred è un cavernicolo deciso ad impadronirsi delle monete preziose sparse all'interno di pericolose caverne sotterranee. Il giocatore deve pianificarne con attenzione gli spostamenti al fine di evitare la caduta dei massi in posizioni indesiderate, o nella peggiore delle ipotesi, sulla testa del preistorico antenato.

Ma non è solo la presenza di macigni ad imporre cautela nella ricerca. Nel corso della sua avventura, Fred dovrà guardarsi anche dalla calorosa ospitalità dei fantasmi e dei teschi che cercheranno di tramutarlo in un ospite permanente dei dieci livelli in cui è suddiviso l'entroterra di gioco.

Spogliato un livello dei suoi tesori, da qualche parte 'a caso' nella caverna si apre l'accesso alla zona successiva, con la concreta possibilità che possa comparire in un punto ormai sepolto dai macigni, lasciando al giocatore nessun altra alternativa se non il suicidio.

La grafica, semplice e funzionale, permette di identificare chiaramente gli elementi di gioco, sebbene in livelli dall'estensione minore rispetto a quelli delle versioni per home computer. Un piccolo scotto da pagare a fronte dei soli 30KB richiesti.

Globalmente, l'arcaico schema di gioco funziona ancora bene e, nell'affollato panorama di cloni di *Boulder Dash* per cellulare, *Caveman* ne è certamente una delle migliori interpretazioni.



Rayman 3

Sviluppatore: **Gameloft (www.gameloft.com)** ■ Dimensioni: **78-115K** ■ Prezzo: **€3.99**
Telefoni supportati: **Nokia 3510i, 7650, 3650** ■ **Sharp GX10**

Il suo aspetto sarà pure quello di una melanzana, ma per Ubisoft, Rayman è come il prezzemolo. Non c'è sistema da gioco noto all'uomo che non abbia ospitato almeno un'avventura della creatura concepita da Michel Ancel, ed è ora arrivato il turno dei telefoni Java compatibili.

Nonostante sia nominalmente una conversione dell'ultimo episodio ad aver visto la luce, *Rayman 3* si presenta invece come una rilettura del vecchio capostipite datato 1995. Si torna a saltare su piattaforme rigorosamente bidimensionali in accordo a criteri in tutto e per tutto simili a quelli di otto anni fa. Il giocatore guida Rayman alla liberazione di minuscoli esseri tenuti prigionieri in gabbia, sorvegliati da nemici da eliminare a sberle.

Lontano dalla piattezza che notoriamente accomuna i platform per cellulare, in *Rayman 3* ci si arrampica, si dondola o si svolazza in dieci ambientazioni vaste e ricche di anfratti da esplorare.

Proprio come ai vecchi tempi, quindi, e ciò vale anche per la grafica. *Rayman 3* si fa apprezzare per una realizzazione favolosa, dagli scenari coloratissimi ai personaggi degni di un fumetto. Un risultato ancor più sorprendente se si considera che il gioco è stato scritto interamente in Java. Caldamente raccomandato.

Little Indians

Sviluppatore: **Meditech Interactive (www.cellgames.tk)** ■ Dimensioni: **50K** ■ Prezzo: **€5.50**
Telefoni supportati: **Sony Ericsson T300, T310, T610**

Quando *Lemmings* incontra *Lost Vikings*. Non c'è espressione migliore per riassumere il concept di questo prodotto di Meditech Interactive. La trama vede un gruppo di indiani sul piede di guerra per salvare la figlia del capo villaggio, tenuta in ostaggio presso l'ostile tribù degli Ashle.

Ogni livello propone un obiettivo da soddisfare manovrando le sorti di un numero predefinito di indiani, ciascuno esperto nello svolgimento di specifiche attività. C'è l'arciere, il personaggio abile nel salto, o ancora lo scavatore. Il giocatore deve coordinarne gli sforzi per raggiungere un obiettivo comune all'interno di intricati scenari imbottiti di trappole, marchingegni e interruttori.

Il primo e più stimolante avversario in *Little Indians* è quindi la conformazione dell'ambiente e gli enigmi che custodisce, dei rompicapo da affrontare pazientemente e con una buona dose di inventiva.

Il gioco fa buon uso della palette di soli 256 colori del T300/310, penalizzando invece quella ben più generosa del T610. Inspiegabile l'assenza di un qualsiasi accompagnamento musicale e degli effetti sonori. L'unico feedback è una breve vibrazione del telefono che avverte della morte di un personaggio.

Tutto sommato *Little Indians* è un gioco godibile e longevo, forse leggermente più caro di quanto valga effettivamente.

eDoom

Sviluppatore: **Peter Van Sibille (www.yipton.demon.co.uk)** ■ Dimensioni: **5.3M** ■ Prezzo: **freeware**
Telefoni supportati: **Sony Ericsson P800**

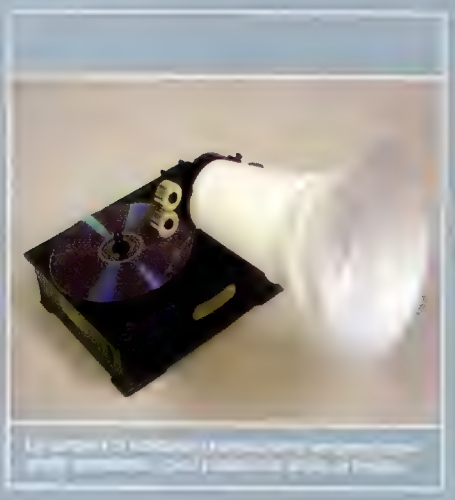
La storia si ripete. Nel 1993 *Doom* turbava i sonni dei possessori di PC con le sue atmosfere da incubo. Dieci anni dopo, le stesse atmosfere turbano i viaggi in metropolitana dei possessori di P800.

EDoom non è un riadattamento, ma lo stesso gioco per PC in emulazione su P800. Per giocare col titolo id Software occorre collocare i due file .wad del gioco originale nella cartella 'Documenti' del P800 dopo aver installato il file edoom.sis. Il classico di John Carmack potrà così rivivere in tutto il suo raccapricciante splendore, fluidissimo e senza compromessi.

La probabile euforia iniziale è sfortunatamente destinata a dissolversi al primo scontro con l'interfaccia del telefono, assolutamente inadeguata per un titolo di questo tipo. Appoggiata la stylus sul display, si tracciano le direzioni che descrivono i movimenti del marine. Giocare in queste condizioni è chiaramente proibitivo, e l'azione ne esce inevitabilmente mortificata. In alternativa è possibile associare i movimenti del personaggio al jog-dial, scartando l'uso del pennino. In questo caso la situazione migliora sensibilmente, ma la speranza resta rivolta alla commercializzazione di periferiche di controllo a infrarossi o Bluetooth più indicate per un titolo come questo. Così com'è, *EDoom* su P800 è solo una imponente, quanto poco godibile, ostentazione di potenza.

OUTER WORLDS

REPORTAGE



01 Riciclatore di CD bruciati

Giappone: Li abbiamo attaccati al lunotto posteriore dell'auto nell'ingenua convinzione di beffare gli autovelox della stradale. Li abbiamo seviziati rabbiosamente per placare l'ira post-errata masterizzazione. Ora, grazie a Gakken, abbiamo una nuova alternativa all'impiego dei CD bruciati: riutilizzarli come supporti di registrazione analogica! L'oggetto che consente tale operazione di riciclaggio è un grammofono giocattolo, replicante il modello inventato nel 1888 da Emile Berliner. Al posto della puntina d'iridio e di un disco in zinco e cera, si utilizza un normale ago da cotone assieme ad un supporto di materiale rigido ma facilmente scalfibile, come un cartoncino o, appunto, un CD-R bruciato. La registrazione non può superare il minuto ed avviene attraverso un microfono/altoparlante costituito da un cono di materiale plastico. Distribuito in scatola di montaggio nell'ambito della serie di giocattoli didattici 'Otona no Kagaku' (La Scienza dei Grandi), l'apparecchio richiede almeno un'ora per l'assemblaggio poiché deve essere effettuato con accuratezza per non inficiare la qualità della registrazione. Quest'ultima, com'è facile immaginare, è gracchiante e disturbata, ma comunque comprensibile quanto basta per attenuare l'irritazione provocata dall'ennesimo CD rigettato con disprezzo dal masterizzatore.

02 Distribuzione pruriginosa

Giappone: Se è vero che videogiocare fa male alla salute allora un videogioco è l'ultima cosa che ci si aspetterebbe di trovare in vendita nelle farmacie. Niente di più falso. Lo scorso luglio, in concomitanza con la commercializzazione di *Ka 2* in Giappone, Sony Computer Entertainment e la ditta farmaceutica Ikeda Molando Ltd. hanno stretto un accordo per la distribuzione del nuovo simulatore di zanzara per PS2 nelle farmacie.
Durante buona parte dell'estate, il software era in bella mostra fra i vari medicinali delle farmacie della catena Kokumin, di fianco alla crema anti zanzare 'Muhi', prodotta dalla ditta farmaceutica di cui sopra. Geniale no?

cut & paste

"Non esiste alcuna giustificazione convincente per mantenere complesse cose che potrebbero essere semplici."
Edward De Bono

"Quando I Simpson iniziarono, la Fox era gestita in modo molto intuitivo. Ora è gestita come ogni altra rete televisiva. Hanno paura di cercare di catturare un pubblico che gioca ai videogiochi, guarda I Soprano e va in skateboard."
Matt Groening, creatore de 'I Simpson' e di 'Futurama', in un'intervista a Rolling Stone

"Senza i videogame, lo scorso anno la maggior parte dei rivenditori di giocattoli avrebbero chiuso in pari, o avrebbero riscontrato lievi perdite."
Michael Katz, presidente della divisione elettronica Atari, 1987

"*Zelda* basta a far sparire in un cratere tutti i giochetti da 20 anni a questa parte. *Zelda* mette la definitiva parola fine alla console war. E non ci metto più l'imho."
Da un forum italiano

03 GBA CD

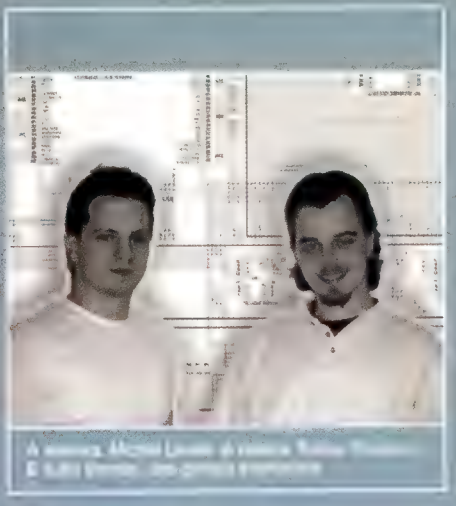
Svezia: Non sarà stata certo una sorpresa apprendere che la prima console portatile di Sony (PSP, o PlayStation Portable) userà un supporto ottico (UMD, o Universal Media Disc). E data la capacità del supporto, ci sono buone probabilità che Nintendo si inventi una soluzione analoga per il suo GBA SP Ex Plus Alpha. Ma poco importa, perché due studenti svedesi della Halmstad University hanno realizzato un'interfaccia ATA/ATAPI per l'attuale GBA. Come? Cosa? Prestate attenzione. L'apparecchio di Lysek e Perrson permette ai possessori del portatile Nintendo di collegare quest'ultimo ad una qualsiasi unità di stoccaggio dati per PC (un hard disk o un lettore CD-ROM), portando la capienza 'virtuale' delle cartucce a livelli tali da far diventare Sony viola-GameCube dall'invidia. Attualmente il design è più funzionale che sexy, ma se venisse miniaturizzato, colorato grigio metallizzato e qualcuno tirasse fuori un cavo link per iPod... maggiori informazioni all'indirizzo www.gbacd.tk.

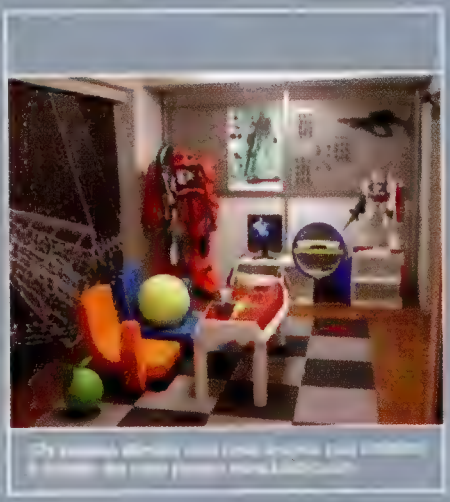
04 Super Sony computer

Stati Uniti: A conferma dell'infondatezza di alcune voci circolanti a pochi mesi dal lancio di PlayStation2, nessun 128bit Sony è stato ritrovato dall'esercito americano durante la perlustrazione delle roccaforti di Saddam Hussein. A quanto pare, quella che vedeva il dittatore iracheno intenzionato a sfruttare la sofisticata tecnologia di PlayStation2 per operare i suoi missili SCUD era solo una delle tante leggende metropolitane sbocciate in quel delirante periodo del recente passato. Ma alla luce dei risultati ottenuti lo scorso maggio presso il National Center for Supercomputing Applications dell'università dell'Illinois, quella leggenda assume oggi i connotati di un'ipotesi effettivamente plausibile. Armati di Linux Kit, uno switch Hewlett-Packard e diversi metri di cavi ethernet, i ricercatori dell'istituto americano sono infatti riusciti a far lavorare in parallelo ben settanta PlayStation2 collegate in rete locale, ottenendo una performance teorica pari a quella di un supercomputer: mezzo trilione di operazioni al secondo. Un risultato di certo inferiore al quadrilione di operazioni al secondo a cui punta il progetto 'Blue Gene' di IBM, ma a fronte dei miseri 50 mila dollari spesi dai ricercatori dell'Illinois per allestire il tutto (contro i 100 *milioni* investiti da IBM), c'è ben poco di cui lamentarsi. Non a caso, l'obiettivo di chi ha lavorato al progetto era dimostrare che le moderne tecnologie per uso domestico (come appunto le console) sono sufficientemente sofisticate da offrire una valida e soprattutto economica alternativa ai costosi microprocessori impiegati attualmente dalla comunità scientifica. E da quella militare...

05 Seduti sul palmo di Gundam

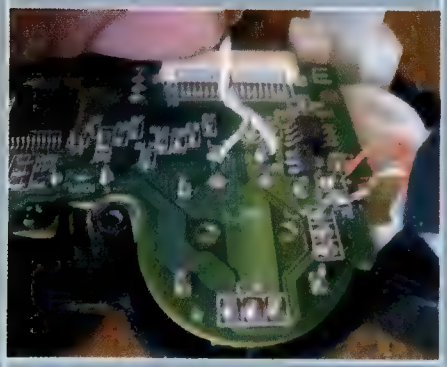
Giappone: Finalmente i 'seggiolini dedicati' non sono più ad esclusivo appannaggio degli appassionati di simulazioni di guida. Ora anche i cultori dell'animazione robotica hanno il loro sedile a tema, capace di amplificare l'effetto immedesimazione dei giochi a loro dedicati. Seduti sul palmo della mano di Gundam, vi sentirete proiettati nel mondo del Mobile Suit bianco a prescindere dalla qualità dell'ennesimo tie-in sfornato da Bandai. Il merito di tale innovazione va all'azienda giapponese HY2 Furniture, che ha inserito un set di sedie a forma di manipolatore nel proprio catalogo di prodotti dedicati a Mobile Suit Gundam. Più precisamente si tratta di floor chair, ovvero poltroncine prive di gambe nate dall'incontro tra l'arredamento occidentale e lo stile di vita nipponico (il sedile dista dal suolo solo 17.5cm). Costruite in polietilene ad alta densità, le 'mani' sono state progettate in modo da poter rimuovere il pollice adibito a bracciolo per assemblarle in un divano. Attualmente le Gundam Floor Chair sono acquistabili solo per corrispondenza attraverso il sito della società LaLaBit, legata a Bandai, al prezzo di 14.800 Yen.

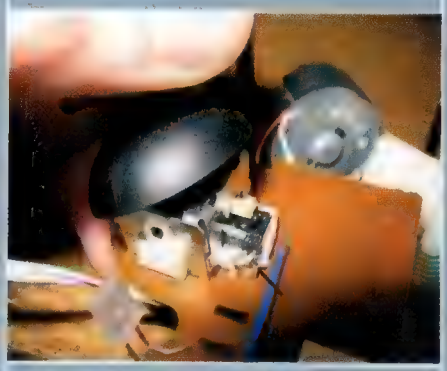




06

07





08

06 PlayStation2 radiocomandata

Giappone: No, non si tratta di un nuovo joypad wireless per PS2, ma di un controller a forma di radiocomando, ennesima periferica dedicata ad un gioco specifico lanciata nel mercato giapponese. Venduto in bundle con la simulazione di elicotteri giocattolo *Puchicopter*, questo controller vanta due stick analogici dotati di maggiore sensibilità e precisione rispetto a quelli montati sul DualShock2. Al pari dei radiocomandi per aeromodelli, gli stick possono essere calibrati mediante appositi trim, in modo da correggere i comportamenti anomali del radiomodelli virtuali. Il controller è identico al Compact Flight Controller USB distribuito per PC dalla stessa azienda, quindi è probabile che sia impiegabile anche in ambiente Windows sfruttando gli stessi driver.

07 Un rimedio contro le mani pesanti

Stati Uniti: I giocatori della modalità online di *SOCOM* che hanno l'abitudine di impugnare il pad con una stretta vigorosa sono spesso vittime di un fastidioso problema: la pressione accidentale dei tasti L3 e R3, impiegati rispettivamente per modificare la modalità di sparo dell'arma (colpo singolo, raffica breve, fuoco a ciclo continuo) e ricaricare. L'inconveniente si manifesta in tutta la sua frustrante brutalità durante le frenetiche sparatorie ravvicinate, dove la necessità di muovere rapidamente gli stick può provocare il loro accidentale schiacciamento, con esiti facilmente immaginabili. Negli Stati Uniti, dove *SOCOM* è disponibile da oltre un anno, è stata escogitata una drastica soluzione a questo difetto, che comporta una modifica al pad DualShock2. Si tratta di realizzare un ponte tra i contatti sottostanti gli stick analogici ed uno switch oppure un tasto. Nel primo caso si disabilitano temporaneamente L3 e R3, dando modo di attivarli solo nel momento in cui si vuole cambiare la modalità di sparo o ricaricare. Il secondo tipo di modifica comporta invece lo spostamento della loro funzione a due pulsanti aggiuntivi da installare preferibilmente ai bordi del pad. Alcuni minuti di stagno e saldatore, e direte addio alle morti causate dal discutibile sistema di controllo di *SOCOM*. Potete trovare gli schemi relativi alle modifiche summenzionate agli indirizzi saturn5.hn.org/ps2.html e members.shaw.ca/g-khan/GSHOCK.htm.

08 MoCap Dragon Quest

Giappone: Se sognate di affrontare draghi e *slime* in prima persona impugnando la magica spada di Roto, questa è la vostra occasione. Square Enix ha appena distribuito sul mercato giapponese *Kenshin Dragon Quest: Yomigaerishi Densetsu no Ken*, una console non programmabile che integra una tecnologia di rilevamento dei movimenti del giocatore. Per proiettarsi nel mondo di *Dragon Quest* è sufficiente collegare l'apparecchio al televisore ed impugnare la spada/controller. L'interazione con il gioco avviene unicamente sferrando fendenti contro i mostri che appaiono sullo schermo, eseguendo i colpi in orizzontale, obliquo o verticale a seconda della formazione assunta dai nemici. Similmente alle console non-programmabili distribuite recentemente in Giappone, il suo costo è pari a quello di un comune gioco per console.

OUTER WORLDS
MEDIA

09 Age of Empires

"Attraverso l'esplorazione delle ascendenze ludiche e mediali dei giochi di strategia in tempo reale (RTS) e l'analisi della serie *Age of Empires* di Bruce Shelly & Ensemble Studios, Carlo Molina indaga le modalità con cui la 'scrittura' videoludica declina le regole della 'vita' in un gioco di strategia per PC. Un video 'gioco' che applicando le proprie regole le trascende e ambisce ad essere atlante di mondi meravigliosi, miniatura di organismo vivente, opera d'arte".[...]

"Il mondo simulato di molte simulazioni e *strategy games* dell'ultimo ventennio, da *SimCity* a *Civilization II* a *Empire Earth*, è un organismo mutevole e autoadattante in equilibrio precario. Esso simula i meccanismi dell'universo 'olistico, complesso e pluralistico' (Prigogine) di cui si occupano, tradizionalmente, le scienze naturali. Questo mondo in miniatura, per esempio la mappa popolata di omuncoli di *Age of Empires*, ha caratteristiche molto simili a quelle di un essere vivente: è dotato di un patrimonio genetico (gli algoritmi del game software), evolve per stadi nel tempo, e i suoi comportamenti appaiono orientati, dalla generazione del *Play Game* alla quiete finale del *Game Over*, dall'interazione con l'ambiente (la cooperazione conflittuale del software con il gamer esterno). Come per gli organismi viventi, in virtù della combinatoria di moduli, oggetti, random map e artificial intelligence scripts depositati nel software, la configurazione avanzata di questo 'organismo algoritmico' 'non è determinata da una cieca selezione delle condizioni iniziali, ma ha la potenzialità di una parziale autodeterminazione' (Jantsch)".

10 Metal Gear Solid

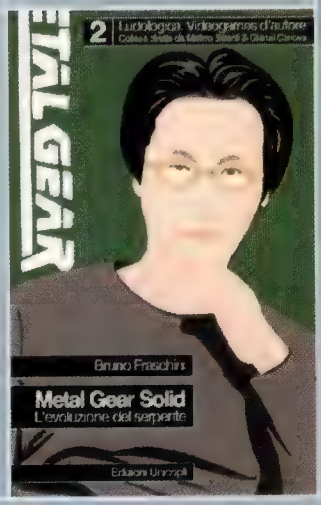
"Per mezzo di una serie di strumenti analitici eterogenei, Bruno Fraschini indaga a fondo una delle serie videoludiche più amate (e fraintese) dal pubblico: *Metal Gear* di Hideo Kojima. Ricostruendo la genesi e l'evoluzione di una saga nata nel 1987, l'autore porta in primo piano la componente ideologica e l'ossessione metareferenziale che la pervade, dimostrando che il medium videoludico sta raggiungendo la piena maturità espressiva". [...]

"Quella intrapresa da Hideo Kojima è una strada originale e coraggiosa. La sua sfida è stata accolta da eguali dosi di entusiasmo e perplessità. La trama di *Metal Gear Solid 2* è stata criticata aspramente e c'è persino chi tuttora la considera del tutto incoerente. A mio avviso è piuttosto ingenuo supporre che un autore che ha dimostrato di saper narrare storie avvincenti abbia peccato di leggerezza. Quello che cercherò di dimostrare nelle prossime pagine è che Kojima ha deliberatamente scelto di bombardare il giocatore con una serie di informazioni apparentemente contraddittorie per esortarlo a rielaborarle in modo autonomo. Il senso più autentico del testo emerge solamente nel momento in cui il giocatore accetta la sfida di Kojima e rimette insieme gli indizi forniti dall'autore durante l'intera esperienza di gioco. All'utente è dunque richiesto di accedere ad un livello superiore e cominciare a *riflettere*. [...] Non deve allora sorprendere se molti utenti, e parte della critica specializzata, quella più becera, sembrano rifiutare a priori l'idea che un videogame possa essere usato per 'dire qualcosa', comunicare un'idea, diffondere un'ideologia, difendere un credo. Per quanto possa sembrare azzardata, *Metal Gear Solid 2* è, in ultima analisi, un testo politico prima ancora che ludico".

09

Autore: Carlo Molina
Editore: Unicopoli
Prezzo: €10

10



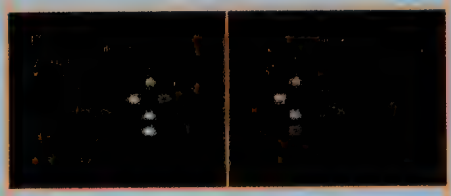
Autore: Bruno Fraschini
Editore: Unicopoli
Prezzo: €10

Diretta da Matteo Bittanti e Gianni Canova, 'Ludologica. Videogames d'Autore' è una collana che "ambisce a ricoprire un ruolo fondamentale nello sviluppo in Italia della riflessione critica sui videogames". Alcuni fra gli autori dei volumi che la compongono sono legati a **Videogiochi** da vincoli di collaborazione più o meno stretti, una circostanza che per ovvi motivi le impedisce di esprimere opinioni in merito. Ciononostante, **Videogiochi** desidera inaugurare questo spazio di Outerworlds (dedicato a recensioni librarie e musicali, nonché di un 'sito del mese') con la segnalazione dei primi due volumi della collana. Un atto probabilmente conflittuale, ma dovuto considerata l'unicità dell'iniziativa sul territorio italiano.

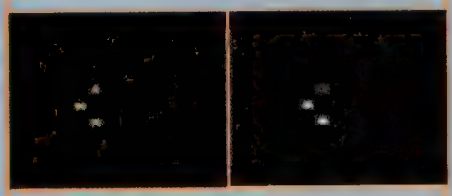
11

Giappone: Uscito nel 1978, *Space Invaders* celebra quest'anno il suo 25° anniversario. Per l'occasione, Taito ha realizzato una serie di spot autocelebrativi. Il sottofondo audio è assolutamente familiare. Più problematico è stato tradurlo dignitosamente.

Voce fuoricampo: "Domanda: In *Space Invaders* esisteva una differenza nella velocità di scrolling degli invasori..."

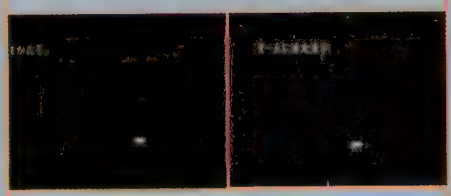


"... quale era il più veloce? Quello da sinistra a destra, o da destra a sinistra?"

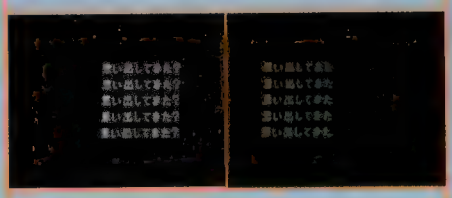


"La risposta esatta è verso destra. La gente è abituata a leggere da sinistra a destra"

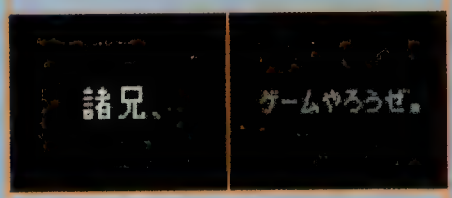
"Così può reagire più velocemente"



"Ma giocare d'astuzia?"



(Messaggio: "Ti ricordi?")



(Messaggio: "Fratelli... videogiochiamo")

REDEYE

Uno sguardo di sbieco all'industria dei videogiochi

Bambini mostruosi ovunque

Larry e Andy Wachowsky non sono nati sceneggiatori. Non li hanno nutriti a pellicole cinematografiche da piccoli. Quando la madre di Andy gli ha cambiato il pannolino per la prima volta, non ci ha trovato dentro il primo montaggio di 'Assassins'. Non hanno passato l'adolescenza a scrivere copioni carichi di rabbia giovanile. E non si sono fatti le ossa a Hollywood, pronti a imparare i trucchi del mestiere e i colpi bassi per rimanere a galla nel settore.

Eppure sono diventati sceneggiatori a Hollywood, sopravvivendo al fiasco del già citato 'Assassins', inserendo una scena lesbica diventata famosa in 'Bound' e infine scrivendo e dirigendo uno dei film di maggior successo di tutti i tempi. 'Matrix' si può amare o odiare, ma è innegabile che la pellicola abbia pervaso ogni singolo aspetto della cultura popolare, videogiochi compresi. Il 'Bullet time' è più inflazionato del trench di pelle nera. E le sequenze celebrative devono essere in slo-mo.

Ma in fondo è giusto così, dato che 'Matrix' ha preso molto del proprio stile anche dai videogiochi. In molti sanno che i fratelli Wachowsky sono grossi fan di *Tenchu* e che fecero visita agli uffici di Acquire nel 1998 per studiare il modo in cui era stato realizzato il gioco. Le sequenze d'azione in 'Matrix' sono puro *Tenchu*, o almeno quello che immaginiamo potrebbe essere *Tenchu* fra un paio di generazioni: veloce, fluido e assolutamente mortale. RedEye è sicuro che i Wachowsky apprezzeranno quel gioco quando uscirà. In fondo sono dei videogiocatori e divora-fumetti anche loro.

Detto questo, permettetemi di saltare di palo in frasca e di dirvi che se siete degli studenti di qualche corso di game design, con ogni probabilità sarete la cosa peggiore che possa mai capitare al mondo dei videogiochi. La peggiore. Lo stesso vale se fate i beta tester, sperando di farvi largo nella gerarchia societaria di qualche casa di videogiochi e di arrivare ad una posizione dove possiate causare a tutti i beta tester gli stessi mal di testa che adesso stanno causando a voi. Se siete dei giornalisti decisi a 'passare dall'altra parte della barricata' per poter finalmente affermare senza vergogna di far parte dell'industria, convinti che il vostro contributo sarà preziosissimo grazie a tutte le partite fatte con qualche milione di platform game e sparatutto… be', non potreste avere più torto.

L'industria dei videogiochi è una famiglia, ma una famiglia talmente incestuosa che i bambini sono piccoli mostri nati da cliché e incompetenza tramandata da generazioni. Il gioco X è come il gioco Y con quest'aggiunta presa dal gioco Z. Vi voglio dare un aiuto. Activision, o THQ, o Atari, o chiunque altro. Il nuovo *Tony Hawk* è *Tony Hawk + GTAIII*. Ha senso? Per me è rappresentativo di un'industria composta da cannibali, non da intenditori del settore. Dov'è l'equivalente videoludico di 'Young Team' dei Mogwai o di film come 'Quel che resta del giorno' o 'Sunrise' di FW Munrau?

E non parlo delle conversioni, ma di paradigmi eccellenti in quanto ad originalità, stranezza e bellezza inaspettata. L'industria ha un'esperienza ventennale nel miglioramento dei generi e nell'incrocio degli stessi, ma quando gli unici punti di riferimento che hanno i designer sono altri videogiochi, non c'è da stupirsi di come tutto diventi stantio dopo poco tempo. *Max Payne* avrebbe potuto benissimo essere uno squallido tie-in di un film che a sua volta copiava un videogioco, ma almeno cercava di guardare oltre il proprio medium alla ricerca di ispirazione. La gente si disinnamora dei videogiochi perché ci sono poche idee nuove e ci sono poche idee nuove perché non lasciamo provare i nostri giochi a persone che non fan parte della nostra 'cerchia'. Quello che dovremmo fare è dire a una serie di creativi presi a caso "Venite qui! Abbiamo questa fantastica, colorata e comoda argilla che aspetta solo voi per essere modellata. Non importa che sappiate di quanti livelli è composto di solito un videogioco, o perché la barra d'energia dev'essere caricata prima di poter compiere una mossa speciale. E non importa nemmeno che sappiate cos'è una mossa speciale. Venite e modellatela". Quello che dovremmo fare è incoraggiare persone come i Wachowsky ad essere coinvolti nella realizzazione dei videogiochi. Ed è quello che i Wachowsky hanno fatto con *Enter the Matrix* e… hmmm, a questo punto le argomentazioni di RedEye vanno bellamente a finire in uno scarico.

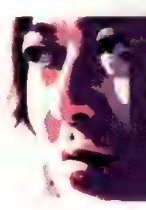
Qualche mese fa il mensile Edge ha realizzato uno speciale interessante incentrato sulle recensioni di videogiochi. L'articolo conteneva numerose ovvietà che vanno comunque sottolineate, come il fatto che le recensioni sono soggettive e chi sostiene il contrario dichiara di avere un potere decisionale che nessuno al di fuori di Dio/Gesù/Neo/Keanu potrà mai avere. Ciò nonostante, il giornalista Kieron Gillen affermava che alcuni livelli di analisi qualitativa possono comunque essere applicati ai videogiochi. In altre parole, alcuni giochi sono indiscutibilmente mediocri e falliti, mentre altri sono evidentemente ben realizzati e divertenti.
Quest'analisi vale senza dubbio per il primo tie-in di 'Matrix': *Enter the Matrix*, realizzato da Shiny ma con input massiccio dai fratelli Wachowsky, è terribile. Tutti quelli che ci hanno lavorato meriterebbero di non guadagnare più una singola lira nel resto delle loro vite.

Torniamo seri. Al di là delle preferenze personali, se una rivista ha dato a questo gioco 8 su 10 o 80% qualche sospetto può anche venire. Non c'è niente nel gioco se non un clone scintillante di *Streets of Rage* con animazioni mediocri e un'orgia di bullet time. Forse alla fine è stato raffazzonato perché non uscisse troppo in ritardo. O forse era semplicemente terribile, con un design inguardabile e realizzato da gente che pensava solo ai soldi.

"Quello che dovremmo fare è dire a una serie di creativi presi a caso 'Venite qui! Abbiamo questa fantastica, colorata e comoda argilla che aspetta solo voi per essere modellata'"

Ora, da chi dipenda questa incompetenza-fatta-videogioco, se dai Wachowsky, da Perry o da chiunque altro, non importa. Il risultato è pessimo, ma l'idea di base è giusta.
I Wachowsky non sono nati sceneggiatori/registi, né sono stati educati da piccoli affinché potessero realizzare 'Matrix' una volta adulti. Ma ce l'hanno fatta. Hanno messo insieme fumetti, videogiochi, la Bibbia e le classiche idee paranoiche, hanno riempito il tutto di dialoghi pessimi ed effetti speciali superbi, e hanno fatto i miliardi. E poi hanno realizzato un videogioco mediocre, forse perché copiare i videogiochi è ciò che ha reso 'Matrix' così famoso, ma copiare i videogiochi è anche quello che rende i videogiochi così fottutamente noiosi.

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



AV OUT

Toshihiro Nagoshi, presidente di Amusement Vision

Qualche giorno fa stavo vedendo un servizio su Nihon Nelevision. Durante il servizio qualcuno (di cui non ricordo il nome, scusate) ha detto: "I lavoratori giapponesi dovrebbero essere più agevolati, in particolar modo quando si parla dell'entità degli stipendi e del numero di giorni di ferie". Questa frase riassume, in generale, l'argomento di cui si stava discutendo. L'idea [del servizio] era che questa ragione potesse spiegare la situazione deprimente dell'attuale economia giapponese.

Permettetemi di citare qualche altra frase: "L'economia giapponese ha seri problemi. E il tutto a causa di un circolo vizioso, nato dalle costante pressioni sulla forza lavoro giapponese. Avere meno pressioni nella vita di tutti i giorni permetterebbe alla gente di ricaricarsi e di arricchire le proprie menti. La società deve essere meno severa, deve garantire un maggiore comfort a un numero maggiore di persone sul posto di lavoro, un ambiente migliore e condizioni di lavoro migliori".

Quest'argomento mi trova d'accordo, almeno in parte. Per esempio, credo anch'io che questo sia un brutto periodo per iniziare un'attività. Anzi, un periodo orrendo a causa delle previsioni pessimistiche che riguardano la nostra economia. Sebbene le previsioni economiche degli analisti siano spesso più negative di quanto accada in realtà, aprire una nuova attività in questo periodo difficilmente porterà buoni risultati. Ma ci sono dei punti che non posso accettare e che fatico a capire, in particolare quando si parla di dare ai giapponesi un maggiore comfort.
È davvero questa la ragione del declino della nostra economia attuale? Garantire più tempo per riposarsi potrebbe davvero portare un cambiamento decisivo nella risoluzione di questo problema?

In passato la gente ha sempre creduto che ci fossero tre argomenti con cui il Giappone potesse parlare al mondo, potesse proiettare la propria immagine in tutto il pianeta: tecnologia, anime e videogiochi.

La tecnologia è un modello culturale che ha preso forma in varie nazioni europee per poi venire importata in Giappone, dove è stata rimodellata per adattarsi alla nostra cultura, assumendo così un nuovo volto prima di essere ri-esportata in tutto il mondo.

Anche gli anime, o i cartoni animati, sono nati all'estero, negli Stati Uniti, soprattutto grazie a Walt Disney. E anche in questo caso, arrivati in Giappone, hanno subito una trasformazione radicale per poi ottenere successo in tutto il mondo. Sebbene le creazioni o i 'prodotti' sfornati dal Giappone in questi due ambiti vendano massicciamente in tutto il mondo, non hanno origine nella nostra cultura, ma sono piuttosto la reinterpretazione orientale di creazioni occidentali.

Ma nel terzo ed ultimo caso, i videogiochi, possiamo affermare con certezza che il Giappone è il luogo di nascita del medium, e che è lodato per questo in tutto il mondo. Non siete d'accordo? Eppure non è un concetto troppo difficile da capire. I videogiochi provengono da Kyoto, ovvero da Nintendo e... Ah, vedo che non siete assolutamente d'accordo.

Naturalmente so anch'io che i primi videogiochi sono stati sviluppati negli USA: tutti lo sanno e non voglio certo negare la realtà. Ma a quell'epoca anche i migliori giochi erano delle semplici luci che si accendevano e spegnevano, giochi con un'interazione binaria alquanto semplicistica. Analizzando con attenzione [la storia], è evidente come sia stata Nintendo a trasformare l'embrione videoludico in una diversa forma di intrattenimento casalingo.

Ma la ragione per cui il Giappone ha guidato l'industria videoludica così a lungo è meno evidente di quanto sembri. L'idea che la scritta 'Made in Japan' possa avere avuto un peso significativo per così tanto tempo semplicemente per ragioni geografiche è fin troppo semplicistica. La ragione reale è assai più profonda. I giapponesi amano gli oggetti dalla lunga e precisa lavorazione. È una caratteristica della nostra nazione. In Giappone tutti sono convinti che gli artigiani realizzino i prodotti qualitativamente migliori ed è motivo di orgoglio essere considerato un 'artigiano'.

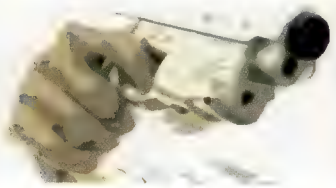
E ci sono anche motivazioni geografiche. Il Giappone non possiede risorse naturali, almeno niente di simile al petrolio, che possa garantire grandi introiti per la nazione. Credo che le risorse naturali del Giappone vadano ricercate nelle persone, per via della loro abilità e soprattutto della loro tendenza naturale a lavorare con la massima dedizione possibile. Dato che la maggioranza dei suoi cittadini parla solo una lingua, una lingua usata da pochissime persone nel mondo, esiste una sorta di isolamento. E pur non avendo quasi risorse naturali, il Giappone, questo piccolo arcipelago, è diventato una delle principali forze economiche del pianeta.

E per il momento lo è ancora. La preoccupazione è che l'economia stia collassando e la nostra posizione come potenza mondiale possa essere solo temporanea. Forse è così. Chi lo sa? Ma io credo comunque che la nostra posizione attuale sia dovuta a questa caratteristica nazionale di dedizione, a questa capacità di applicarsi. Ed ecco perché faccio grande fatica ad ascoltare le parole del giornalista televisivo. Lui ritiene che dovremmo lavorare meno duramente; io credo che sia questo che ci ha reso grandi. Se continueremo a lavorare il più duramente possibile, alla fine riusciremo a uscire da questa fase. E questo porterà giochi sempre migliori, giochi sempre migliori realizzati grazie alle nostre risorse, all'esperienza, alla forza e all'etica di lavoro che è in noi. Ecco perché continueremo ad essere considerati i migliori produttori di videogiochi. Ehi, la mia politica economica potrebbe modificare la delicata situazione finanziaria dell'industria videoludica Giapponese e avere il suo ruolo nel recupero economico del Giappone nel mondo! Perché no?

"Le risorse naturali del Giappone vanno ricercate nelle persone, per via della loro tendenza naturale a lavorare con la massima dedizione"

A pensarci bene, un po' di riposo mi farebbe piuttosto bene adesso come adesso. Ma per avere del tempo libero, devo lavorare più duramente. Hmmm, credo che questo sia il famoso circolo vizioso di cui si parlava, no? Vabbé, torno a lavorare duramente.
Come sempre. Ci vediamo!

Toshihiro Nagoshi è il direttore generale della neonata sezione Creative Center di Sega.



TRIGGER HAPPY

Steven Poole

'Nuovo' significa 'migliore'?

Notizia dell'ultima ora. È appena uscito in tutte le versioni possibili *Scacchi 2*, il seguito del famoso gioco da tavolo strategico. Per aumentare la frenesia dei combattimenti, gli sviluppatori hanno introdotto una nuova pedina, il jolly, che può modificare la propria mossa ad ogni turno. L'alfiere vicino alla regina si è finalmente scoperto di preferenze omosessuali e può ora spostarsi seguendo un gradevole arco anziché la brutale diagonale su cui si muoveva finora. Rispetto all'ormai superata griglia 8x8 dell'originale, *Scacchi 2* propone 50 mappe già inserite nel gioco con terreno e condizioni atmosferiche variabili. E il pezzo meno importante, il povero pedone, è stato finalmente armato con un cannone laser. Nelle parole degli sviluppatori, "Pur essendo molto popolari, gli scacchi dovevano essere migliorati per raggiungere un pubblico più moderno e hardcore".

Questa potrebbe essere una trasposizione ironica di uno dei giochi più amati di sempre nell'industria videoludica attuale, amante di seguiti e remake. In realtà gli scacchi, come li conosciamo oggi, sono già una sorta di seguito. Prima che molti aspetti del gioco attuale diventassero realtà nel 1475, la regina era uno dei pezzi più deboli e costituiva il rimpiazzo della 'fers', un pezzo medievale di poca importanza derivato a sua volta dal 'firzan' arabo. Il cambiamento delle regole occorso nel 1475 ebbe un impatto rivoluzionario: tutte le teorie di gioco acquisite nei precedenti nove secoli divennero obsolete di punto in bianco.

Stiamo quindi già giocando a *Scacchi 2.0*, un gioco dalla longevità straordinaria. Abbiamo visto proporre molte nuove versioni di scacchi, da quelli 3D visti sul ponte dell'Enterprise alla variante 'Fischerrandom', inventata dall'ex-campione del mondo e paranoico anti-semita Bobby Fischer in cui le posizioni di partenza delle pedine sono assegnate casualmente ad ogni partita, in modo da annullare l'efficacia di eventuali strategie di apertura prememorizzate. Ma nessuna di queste ha soppiantato il gioco classico, vecchio di 500 anni.

Questo breve riassunto dell'evoluzione degli scacchi propone un interrogativo quantomai pertinente nell'ambito del divertimento elettronico: quando un seguito è un vero miglioramento rispetto al suo predecessore, come nel caso dei 'nuovi' scacchi del 1475, e quando, al contrario, snatura bilanciamento e bellezza dell'originale, come nell'esempio fittizio all'inizio di quest'articolo? Ho pensato molto a questa domanda giocando con due seguiti molto diversi fra loro: *Advance Wars 2: Black Hole Rising* e *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness*.

In Core Design, va sottolineato, non manca l'esperienze nel realizzare dei seguiti. C'era una certa logica in ogni episodio per PlayStation della serie *Tomb Raider*, con Lara che acquisiva nuove mosse da affiancare a quelle che conoscevamo già e con livelli sempre più ambiziosi. D'altro canto questo portava una serie di nuove problematiche, con le ambientazioni che diventavano troppo ampie e sempre più zeppe di incoerenze, tanto da minare l'attenzione di tutti i giocatori che non fossero accaniti fan della nostra eroina. Ancora oggi ritengo comunque che *Tomb Raider 2* sia uno dei migliori sequel videoludici mai creati: riproponeva i punti di forza dell'originale, ampliando considerevolmente ambientazioni e dinamismo.

Pur con un numero di difetti costantemente in crescita, ogni successivo seguito di *Tomb Raider* sembrava avere ben chiaro quali fossero i pregi del gioco: la bellezza dei livelli e il piacere di imparare a gestire con precisione e fluidità le complesse acrobazie di Lara. La prima cosa che si nota giocando ad *Angel of Darkness* è che il sistema di controllo fallato, il più inconsistente e legnoso degli ultimi tempi, ha eliminato completamente il secondo pregio. Ooops. Aggiungiamo a questo difetto il doppiaggio poco competente (nella versione inglese, ndt), una marea di difetti grafici e l'inguardabile sistema di 'potenziamento fisico' (un perfetto esempio di level design basato sulla limitazione arbitraria delle mosse del giocatore) e avremo un seguito che, nonostante sprazzi di splendore architettonico e un'eccellente colonna sonora orchestrale, è inferiore a qualsiasi altro episodio della serie.

Advance Wars 2, fortunatamente, mette sul piatto problemi ben più sottili. Ciò nonostante bisognerebbe sempre chiedersi se rappresenti davvero un passo in avanti rispetto al suo prequel (naturalmente *Advance Wars* era già un seguito in quanto sesta edizione di una serie che risale a *Famicom Wars* del 1988, ma per molti dei suoi possessori rappresenta il primo episodio della serie mai provato). Uno dei momenti di ilarità assoluta che amavo in *AW* era quello in cui si incontrava un nuovo, massiccio carro armato in grado di spazzare letteralmente qualsiasi cosa si trovasse sulla sua strada. Tutto questo per scoprire poi che si chiamava, con adorabile modestia, Medium Tank. In *Advance Wars 2*, comunque, abbiamo invece il Neotank, che surclassa il suo predecessore e quindi il Medium Tank è ora... ehm, medio. Inoltre, il Neotank non poteva essere reso troppo potente per non compromettere l'equilibrio fra le varie unità, e non rappresenta quindi quella aggiunta fondamentale o terrorizzante al nostro arsenale che avrebbe potuto essere. Lo stesso vale per i Missile Silos, divertenti da usare, ma che sembrano essere stati indeboliti artificialmente per non rovinare la giocabilità.

E per finire, è un mistero di logica videoludica il perché gli aerei non possano sorvolare i tubi. D'accordo che i tubi servono in realtà solo a suddividere simbolicamente una mappa (*Advance Wars* è un ottimo esempio di interazione simbolica incredibilmente gratificante, proprio come gli scacchi stessi), ma rimane un neo nella consistenza di questo seguito il fatto che i tubi siano l'unica struttura dell'area di gioco a non avere un corrispettivo nel mondo reale (certo faremmo un po' di fatica ad immaginare dei tubi alti 10.000 metri). In definitiva, pur essendo piacevolmente catturato da *Advance Wars 2*, devo ammettere che non è un capolavoro fatto e finito come il suo predecessore.

"È facile capire il dilemma degli sviluppatori. È una prospettiva troppo allettante quella di capitalizzare sul successo di gioco realizzandone una versione 'migliorata'"

È facile capire il dilemma degli sviluppatori. Visto che gli scacchi non erano un prodotto commerciale, non c'erano soldi da guadagnare nel 'migliorarli'. Ma è una prospettiva troppo allettante quella di capitalizzare sul successo di un gioco realizzandone una versione 'migliorata'. *Advance Wars 2* è un titolo incredibile paragonato alla massa di seguiti videoludici che rispetto al prequel propongono qualche bug in meno, una risoluzione migliorata e una manciata di nuove missioni. Ma il problema è che Intelligent System aveva già realizzato con *Advance Wars* la versione del 1475 degli scacchi: un passo in avanti decisivo rispetto ai suoi predecessori che aveva dato vita a un gioco praticamente non migliorabile.

Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'

THE FIRST PLACE

Ivan Fulco

Videoetica: Hasta la victoria. Siempre.

Nel mirino del PSG-1 ho l'ultimo obiettivo. Incremento il fattore di zoom, quindi correggo lentamente il tiro. Trattengo il respiro. Rallento il battito cardiaco. Sto per fare fuoco. Poi mi blocco. Ma chi è l'obiettivo? Ed è giusto eliminarlo? Ma soprattutto… cosa importa? Faccio fuoco. Headshot. È a terra, in un lago di sangue. Accenno un sorriso, lascio la presa del joypad, soffio sulla mano destra. Prossimo livello…

All'interno dei mondi del videogioco non ho paura di nulla e di nessuno. Ma soprattutto non ho mai sensi di colpa. Forse perché mi limito a credere-obbedire-combattere, senza chiedermi se quello che sto facendo sia Bene o Male. Forse perché, anche volendo, non potrei decidere di agire in altro modo. L'azione del videogioco è come la fede religiosa: trova risposta in sé stessa. Il briefing della missione è il dogma. L'esecuzione il rito. L'etica non si discute. Così come Dio, il game designer ci dona il libero arbitrio, lasciando a noi la facoltà di decidere le nostre azioni. Diversamente da Dio, il game designer ci abbandona in un mondo nel quale l'obiettivo è chiaro, preciso, categorico. La scelta è illusoria o, comunque, strumentale. L'unico punto di riferimento è la vittoria. È questa che distingue il winner dal loser. Tutto il resto sono bug. O simili disfunzioni da mondo reale.

Il videogioco sfida continuamente il giocatore. Stressa le sue competenze, mette alla prova le sue qualità. Il test è di carattere motorio, fondato sulla coordinazione o la prontezza di riflessi, oppure di carattere intellettuale, basato sulla risoluzione di enigmi o il pensiero strategico. Oppure, ancora, di carattere etico. Joypad in mano, occhio sullo schermo, al giocatore viene chiesto di esercitare la sua morale. Decidere cosa è giusto e cosa è sbagliato. O almeno questo è ciò che potrebbe accadere…

Interno, giorno, *Syphon Filter*. Gabe Logan, durante la sua missione di infiltrazione, si ritrova di fronte ad un nemico solo, disarmato e privo di possibilità di comunicazione. Si avvicina, quindi gli punta l'arma alla testa. Lui si inginocchia, poi supplica di risparmiargli la vita. Ucciderlo non è necessario. Risparmiarlo non pregiudicherebbe la missione. Nella pura inutilità del gesto, la decisione del giocatore è potenzialmente tra le più complesse della storia del videogioco. Fare fuoco o non fare fuoco? Uccidere o non uccidere? Ma alla fine, cosa importa? Headshot. Il nemico è a terra, in un lago di sangue…

Esterno, giorno, *TimeSplitters 2*. Sulla spianata del Planet X, il giocatore ha appena respinto a colpi di fuoco il tentativo di invasione aliena. È stato un massacro. Tre mitragliatrici fisse, decine di alieni abbattuti, centinaia di proiettili esplosi. Terminata l'operazione, il portale che bloccava l'accesso al canyon si apre. Il giocatore si addentra tra le rocce. È in quel momento che, da oltre un angolo, sopraggiunge di corsa un Ozor Mox, un alieno di una razza differente rispetto a quella appena affrontata. Implora pietà, mentre corre agitando in aria le braccia, evidentemente disarmato. Non c'è tempo per pensare. Headshot. Questa volta il lago di sangue è alieno…

Ma all'interno dei mondi del videogioco, i giocatori hanno mai sensi di colpa? E i valori morali hanno motivo di essere? I game designer piangono la [presunta] morte delle idee. Ma nonostante il lutto, [quasi] nessuno tenta la strada del coinvolgimento morale. Forse perché il videogioco, in verità, non è il luogo della libera interazione. È piuttosto un complesso percorso multiplo verso la vittoria. E per completare la missione, il giocatore ricorre a qualsiasi azione necessaria. È l'ottica dei fini che giustificano i mezzi. Perché nei mondi del videogioco nessuno può giudicarci. L'unica religione è la vittoria. L'unico inferno il Game Over. Nei luoghi della videoetica, al contrario, le azioni del videogiocatore sono orientate dai valori morali. Non è moralismo, solo game design. La concretizzazione di nuove meccaniche di gioco basate non sui riflessi, non sulla strategia, ma sull'ideale. Ma non sempre le premesse si dimostrano adatte. Tutto dipende dalle condizioni…

"L'unico punto di riferimento è la vittoria. È questa che distingue il winner dal loser. Tutto il resto sono bug. O simili disfunzioni da mondo reale."

Se la missione è dogma, la scelta è illusoria. È il caso delle *scelte pre-orientate*. Sezioni di gioco nelle quali il percorso è già scritto. Se non uccidere significa non proseguire nella missione, o comunque essere danneggiati, la scelta morale cade sotto i colpi del vantaggio strumentale. In *Metal Gear Solid 2*, Solid Snake si avvicina al soldato di guardia. Arma puntata alla nuca, gli intima il "freeze!". Mani in alto. Dog Tag ottenuta. Uccidere diventa a quel punto la scelta più logica. Risparmiare un nemico armato e munito di radio l'opzione dei più stoici. O dei più sprovveduti. I proiettili narcotizzanti giungono in soccorso: Kojima scioglie i nostri nodi morali e ci offre una terza via…

Se sulla missione non c'è ripercussione, al contrario, la scelta diventa superflua. È il caso delle *scelte a prodotto zero*. L'uccisione del terrorista in *Syphon Filter*, o dell'alieno in *TimeSplitters 2*. Il giocatore prevede che l'azione non porterà a nulla. E la tensione morale cede. Solo il coinvolgimento narrativo può, in questo caso, amplificare l'importanza del gesto. L'obiettivo non è più poligoni & pixel, ma un personaggio ben caratterizzato. Una soluzione efficace anche in occasione di scelte pre-orientate. Il senso di colpa pervade il giocatore che elimina Sniper Wolf in *MGS*. Ma in quest'ultimo caso non c'è scelta, solo narrazione...

Se la missione può seguire percorsi differenti, ma con conseguenze intuitivamente equilibrate, la scelta assume invece carattere puramente etico. È il caso delle *scelte morali*. In *Chrono Trigger*, il malvagio Magus è colpevole di aver ucciso Cyrus e trasformato in rana il nostro compagno Glenn. In ogni tempo ha seminato morte e distruzione. Nell'anno 12000 A.C., dopo lunghe traversie, Crono incontra Magus al North Cape. E lui racconta la sua vera storia. Magus è una vittima degli eventi. Nel suo cuore non c'è la malvagità che la storia gli ha addossato. Dopo un lungo monologo, Magus chiede perdono. E subito la domanda appare su schermo. Vogliamo combatterlo? Il giocatore intuisce che lo aspettano strade diverse, ma nessuna evidentemente migliore dell'altra. Questo è l'obiettivo. È giusto eliminarlo? Uccidere o non uccidere? Perdono o vendetta? Non ci è dato di sapere gli esiti. La decisione spetta solo a noi. *Please, push Start to kill*. O forse qualcuno ha paura dei sensi di colpa?

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

Giocare per capire. Capire per giocare.

Ieri. L'undici settembre duemilauno mi trovavo in un bar di Corso di Porta Romana, a Milano, in compagnia di Simone Crosignani, l'editor della rivista che state leggendo. Ero appena rientrato da San Francisco per terminare la mia tesi di Master. Il punto di partenza della ricerca: forme di ibridazione tra cinema e videogiochi. Il punto di approdo: l'intera realtà è diventata una colossale simulazione videoludica. Mentre sto illustrando le mie tesi, squilla un cellulare. È di Simon. In un baleno, il suo sorriso lascia posto ad una smorfia "Era Marcello. Pare che ci sia stato un incidente. Forse un attentato", dice. "Un aereo si è appena schiantato su una delle Twin Towers di New York". Resto per un attimo senza parole. Annuisco gravemente, senza in realtà intuire l'entità della cosa. Riprendo ad esporre le mie tesi, ma mi scopro presto incapace di proseguire. Una voce nel ripostiglio del cervello mi dice che *i conti non tornano*. "Un aereo si è appena schiantato su una delle Twin Towers di New York". Mi congedo e vado in cerca di informazioni. Le trovo poco dopo su CNN. A quel punto, un altro velivolo ha penetrato la seconda Torre. Quella gemella è ormai ridotta ad un cumulo di detriti. *Non ci credo. Non ci credo. Non ci credo*.

L'ultima volta che avevo provato un simile sbigottimento era stato nel '99, in occasione del massacro di Littleton, in Colorado, quando una coppia di studenti avevano sistematicamente giustiziato i loro compagni e professori nel liceo di Columbine. In entrambi i casi, la prima cosa che avevo pensato è *ma certe cose non succedono solo nei videogiochi?*

Link: Gus Van Sant giustappone first person shooter e violenza 'reale' nel suo ultimo film, 'Elephant', che ricostruisce con lucidità (ludicità?) il doloroso evento.

Link: a pochi giorni dall'attentato di New York, il network Fox News (ed il suo gemello Sky News) giustappone le immagini dei Boing che si schiantano 'veramente' nelle Torri a sequenze tratte da *Flight Simulator*, avanzando l'ipotesi che i terroristi avrebbero utilizzato il gioco di Microsoft per preparare l'attentato. A questo punto dovrei forse inserire una frase del tipo "la realtà, spesso, supera la fantasia", ma è una cazzata, quindi ve la risparmio.

Oggi. Sono passati due anni da quei giorni allucinanti, fatti di infinite maratone televisive. Sono sopravvissuto a stento all'overdose di reportage catastrofici, le stesse dannate sequenze montate in loop, un trance mediatico in bilico tra narcosi e nevrosi. Non so voi, ma io non ho ancora metabolizzato l'incubo.

È anche per questo che, quando ho visto le foto di *9.11 Survivor* (www.kinetic.org), il nuovo 'gioco' di Jeff Cole, sono rimasto interdetto. Ho provato una sensazione di déjà vu, anzi, di *jamais vu*, come direbbe Victor ("È come quando incontri le stesse persone o visiti gli stessi luoghi, ma ogni volta ti sembra la prima volta", Chuck Palahniuk, 'Choke'). Per chi non lo sapesse, *9.11 Survivor* è un mod per *Unreal Tournament 2003* che consente di rivivere quella tragica esperienza. Il giocatore può impersonare un impiegato qualunque che si trova in una delle Torri al momento dell'impatto. L'obiettivo è uno solo: salvare la pelle, o meglio, la skin. Questa la descrizione: "*9.11 Survivor* non è un gioco, ma un'esperienza. Immaginate di trovarvi nel World Trade Center l'11 settembre 2001. Sopravviverete?".

Gli intenti che si celano dietro l'operazione di Cole sono ambigui. In primo luogo, *9.11 Survivor* rappresenta una forma di sovversione esplicita dei canoni ludici: l'autore si serve dell'estetica degli sparatutto tridimensionali, brutali, nichilisti e iper-reali per definizione, per ricostruire in forma nonviolenta, un evento 'realmente' avvenuto. Una sorta di documentario interattivo, insomma, in cui reale e funzionale si fondono e si confondono. Ma il videogame è, per sua natura, simulazione e non riproduzione. Il rischio è quello di trasformare una tragedia in una forma di intrattenimento. Dopo tutto, il terrorismo non è un gioco, o no?

La domanda sorge spontanea, considerando che da anni ormai, il terrorista è diventato una presenza ricorrente all'interno della dimensione ludica. I nuovi marziani hanno l'aspetto di estremisti islamici: "taglia" il cacodemone, "incolla" il bombarolo suicida. La mitologia videoludica occidentale attribuisce al mondo musulmano la medesima alterità di un pianeta alieno: il Medio Oriente è, già a livello terminologico, una sorta di mondo intermedio fra la Terra e Marte.

Ciononostante, *9.11 Survivor* lascia perplessi e sollecita una risposta ragionata a domande come: "Quali sono i confini 'etici' della simulazione videoludica?". "Che differenza c'è tra i filmati di CNN dell'11 settembre e il videogioco dell'11 settembre?". "*9.11 Survivor* è una parodia dell'informazione televisiva oppure è similmente perversa e subdola?". Non è facile rispondere. Già a livello di titolazione, *9.11 Survivor* rimanda ad un immaginario mediatico: sembra il nome di un reality TV show, un programma che sta all'autenticità come gli hamburger di McDonald's stanno all'alimentazione.

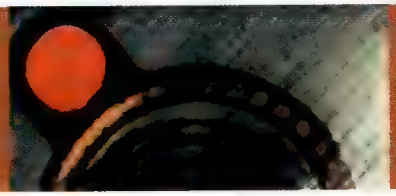
Mentre scrivo, il mod in questione non è ancora stato terminato. Sono tuttavia già disponibili numerosi screenshot. Ora, se l'intento di Cole era di shockare, direi che l'obiettivo è stato pienamente centrato. C'è chi ha reagito con disgusto, definendo *9.11 Survivor* "osceno" e paragonandolo ad uno snuff. Altri invece ne hanno sottolineato il potenziale pedagogico, accostandolo a giochi come *Medal of Honor*, un altro titolo che ripropone in forma ludica eventi storicamente avvenuti. Forse *9.11 Survivor* inquieta mentre *Medal of Honor* non suscita scalpore perché blastare dei simulacri nazisti viene considerato moralmente ineccepibile. Oppure perché gli eventi messi in scena dallo sparatutto di EA sono temporalmente così distanti da noi che non li percepiamo come realmente avvenuti.

"Il rischio è quello di trasformare una tragedia in una forma di intrattenimento. Dopo tutto, il terrorismo non è un gioco, o no?"

Per chi scrive e, immagino, per la maggior parte dei lettori, la Seconda Guerra Mondiale non è che una rassegna di film, una serie televisiva e dei modellini in scala 1:75. In realtà, il nocciolo della questione, è un altro.

Domani. To be continued...

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



Mr Byte

Riccardo Albini

Doom III? John Carmack ha altro a cui pensare: mandare un razzo in orbita

Niente *Doom III* quest'anno", titolava con evidente disappunto il sito www.gamesradar.it, il giorno dopo la conferma da parte di Activision che il titolo della id Software dovrebbe uscire nell'ultimo quarto dell'anno fiscale 2004. Ovvero entro il marzo dell'anno prossimo. E i dirigenti di Activision si sono premurati di precisare che è la id Software, e non Activision, a decidere la data d'uscita del gioco. In altre parole, non sanno nemmeno loro quando sarà pronto. Con la id il condizionale è d'obbligo. Diciamo quindi che la nuova data d'uscita è: *when it's done*, quando è pronto.

Sfiga. Me ne farò una ragione, come è già successo per *Quake*, *Doom II*, etc. Sarà meno facile farsela per Activision, che secondo alcuni analisti finanziari, solo dal gioco della id avrebbe incassato circa 100 milioni di dollari in appena sei mesi. O per la ATI, che dovrà ridurre le previsioni di vendita della Radeon 9800, destinata a coloro che attendevano l'uscita del gioco per elaborare, come dei preparatori di motori, il loro PC con la nuova scheda grafica in grado di visualizzare *Doom III* come Carmack comanda.

Già, Carmack. Chissà cosa sta facendo John Carmack, mi sono chiesto quando ho saputo del ritardo di *Doom III*. Poi mi sono ricordato di aver letto qualcosa su un numero recente di Wired. Sapete cosa sta facendo Carmack? Si è dato alla conquista dello spazio. È alla guida della Armadillo Aerospace. Cito dal loro sito: "Armadillo Aerospace è un piccolo team di ricerca e sviluppo al lavoro su un progetto di produzione di razzi *computer-controlled* a perossido d'idrogeno, e in particolare di velivoli di classe X-Prize. Il team al momento consiste - lascio in originale perché merita - *of a bunch of guys, a girl, and an armadillo named Widget*. Il nostro indomito leader, John Carmack, ci guiderà nello spazio, anzi, nello spazio cosmico".

Fantastico. Un'altra id, in un certo senso: nessun manager in giacca e cravatta, ma solo gente entusiasta, ispirata, disposta a lavorare gratis per passione (almeno risparmia sul personale, visto che l'impresa costerà a Carmack circa 1 milione di dollari). Texani dello stato di Houston-abbiamo-un-problema con il mito dello spazio. Ma prima, alcune spiegazioni.

L'X-Prize è un concorso internazionale indetto nel 1996 dalla X-Prize Foundation per incoraggiare la costruzione di mezzi di trasporto privati e dare la scossa al turismo spaziale. Tra i fondatori, oltre all'ideatore, l'imprenditore-evangelista spaziale Peter Diamandis, ci sono personaggi come Tom Clancy e Erik Lindbergh, nipote del trasvolatore solitario Charles Lindbergh che nel 1927 volò senza scalo da St. Louis a Parigi, vincendo così i 25.000 dollari dell'Orteig Prize (corsi e ricorsi). Oggi, considerata l'inflazione, il premio è di 10 milioni di dollari (qualcosa meno in euro). Cifra, secondo Diamandis, sufficientemente cospicua da far drizzare le orecchie a team o società indipendenti, ma non abbastanza da ingolosire le grandi aziende aerospaziali.

Il regolamento del concorso è semplice, ci sono solo due regole: 1) Costruire e lanciare con fondi privati una *spaceship* con a bordo tre persone fino a 100 chilometri di altitudine; 2) Ritornare sani e salvi a terra e ripetere il lancio con lo stesso velivolo entro due settimane.

Una ventina di concorrenti sta sperimentando tutti gli approcci possibili: decollo orizzontale, partenza verticale da una nave, traino tramite aereo fino alle zone alte dell'atmosfera e lancio. La Armadillo Aerospace ha scelto - come molti altri - la tecnica più semplice, quella fantasticata da Méliès per il suo *Viaggio sulla Luna* e qualche decennio più tardi adottata dalla NASA per le missioni Mercury, Gemini e Apollo: lancio verticale e atterraggio assistito da paracadute.

Il compito di Carmack consiste nello scrivere il software di stabilizzazione che consenta al razzo - battezzato col nome di 'Black Armadillo' - di librarsi perpendicolare in volo. Un software che regoli i propulsori dei quattro motori 200 volte al secondo - come un *Lunar Lander* in 3D, anzi in lamiera, cavi e bulloni - per farlo arrivare diritto senza sbandamenti fino a 100 chilometri di altitudine.

Un traguardo ambizioso, per raggiungere il quale Carmack è disposto a mettersi in gioco, anzi, a rimettersi a studiare. Perché di questo si tratta: nuovi *knowledge base* da costruire, nuovi strumenti da apprendere, nuove conoscenze da metabolizzare, nuovo codice da cesellare. L'obiettivo non è più sfornare rivoluzionari motori di gioco che riproducano il mondo reale; non è più simulare le leggi della fisica ma sbatterci contro, sovvertirle. Dalla sospensione di incredulità alla sospensione di gravità.

La sfida, come sempre è stata quando si trattava di scrivere il codice su cui sono costruiti i mondi inquietanti di *Doom* e *Quake*, è quella tipica del programmatore: usare la logica e la creatività per trovare la soluzione. "Quello che mi attira del volo spaziale", dichiara Carmack a Wired, "è che si tratta di un interessante problema ingegneristico. Esistono pochi altri campi dove la differenza tra il reale e il possibile è così vasta come nel campo aerospaziale".

Riconosco in questa dichiarazione il Carmack visionario di *Wolfenstein 3D*, *Doom* e *Quake*. E riconosco nel team della Armadillo Aerospace la nuova id che potrebbe, come è già successo nel campo dei videogiochi, cambiare il paradigma su cui si basa l'industria aerospaziale. E cosa c'è di più visionario della conquista dello spazio? Cosa c'è di più "terzo millennio" dell'esplorazione spaziale? Al suo confronto, anche i videogiochi sanno di ventesimo secolo.

"Cosa c'è di più visionario della conquista dello spazio? Cosa c'è di più 'terzo millennio' dell'esplorazione spaziale?"

Non so se il ritardo di *Doom III* sia dovuto all'impegno che Carmack sta profondendo in questo progetto, ma si dice che ci dedichi 30 ore alla settimana, quindi il suo vero lavoro deve per forza risentirne. Dopo aver rivendicato per anni che i programmatori di videogiochi, avanguardia dello sviluppo del software, siedono sull'estremo promontorio dei secoli, come direbbe Marinetti (e come parafrasa il "Manifesto dell'hardcore gamer"), farò il tifo per Carmack. E se questo significherà che dovrò aspettare fino al Natale del 2004, o anche del 2005, per giocare a *Doom III*, sfiga. Me ne farò una ragione.
P.S. Se volete seguire le avventure della Armadillo Aerospace, con tanto di meeting notes settimanali firmate da Carmack in persona, puntate il vostro browser su www.armadilloaerospace.com

Riccardo Albini è stato l'ideatore di Videogiochi, la prima rivista italiana del settore (1983), e del Fantacalcio, nonché direttore di testate storiche come Zzap!, K/Zeta e Game Power

BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

A Mr Biffo piace divertirsi da solo

Maledetto online gaming. Ho provato in tutti i modi ad innamorarmi di te. Davvero. Ma tu non fai per me, anche se mi sarebbe piaciuto tanto. Voglio dire, tutti quelli che ne sanno continuavano a ripetere che tu, come dire, mi avresti fatto divertire. Il fatto è che quelle rare volte che mi sono buttato, pronto per essere sedotto, sono tornato a casa deluso e molle come un budino. Non importava quanto mi fossi caricato: sono arrivate sempre e solo delusioni. E l'apatia s'è impossessata di me, costringendomi alla solitudine e alla vita di prima.

Forse il paragrafo qui sopra è un tantino sopra le righe, ma visto che parliamo di esagerazioni cosa vogliamo dire di tutti quei team di sviluppo che sacrificano metà del proprio budget per la componente online, quando spesso la modalità ad un giocatore avrebbe meritato molta più attenzione? In questo periodo ogni volta che leggo un'intervista ad uno sviluppatore, o un'anteprima, o qualsiasi articolo inerente i videogiochi, il 77.3% del testo è concentrato sull'online. Forse quello in errore sono io. Dopo tutto, il mediocre *SOCOM Navy Seals* non è andato affatto male su PS2 (mai sottovalutare la potenza di un paio di cuffie gratis), ma per ogni possessore di PS2 che si esalta all'idea di un futuro online, sono sicuro che ce ne sono almeno sei che sono lì a grattarsi il pizzetto perplessi. E con 'grattarsi' intendo 'lamentarsi', mentre con 'il pizzetto' intendo 'con la testa nella propria copia di Play Nation o PSM', mugugnando "ma come è potuto accadere?".

Una volta, gente come il sottoscritto poteva tranquillamente sbattersi dell'online gaming. Bastava che il fenomeno fosse confinato al PC. Ora che i titoli online per Xbox e PlayStation 2 stanno aumentando esponenzialmente, stanno minacciando seriamente la ragione principale per cui videogioco. La verità è che a me piace giocare da solo e non voglio essere costretto a condividere il mio hobby con nessun'altro. Mi piace immaginare di essere una spia o un idraulico o una tettona quando sono da solo, ok? Insomma, è come essere uno che si traveste di nascosto in un mondo in cui il travestitismo va di moda, con la copertina di ogni rivista che proclama che indossare i vestiti dell'altro sesso sarà la moda più importante del secolo.

Ma non sono solo i videogiochi per console ad essere minacciati dall'avvento dell'online. Le espansioni per PC stanno perdendo di qualità, dato che gli sviluppatori preferiscono evitare di inserire faticose missioni in single player in favore di mappe multiplayer comode e facili realizzare. E questo senza che in cambio il prezzo dei giochi scenda di un centesimo.

Posso quasi vederli, mentre prendono in giro i perdenti come noi che si portano a casa un bell'add-on, lo caricano e si ritrovano un paio di livelli bonus in singolo in mezzo a un miliardo di odiose, fottute, puzzolenti mappe multiplayer. Perché lo fanno? Perché ci odiano e perché il vizio della coca, i maggiordomi e i camerieri costano (non fatevi ingannare, tutti gli sviluppatori sono miliardari arroganti che passano i week-end a tirare freccette a tutti i poveracci che incontrano mentre scorrazzano per la città a bordo di Ferrari e Lamborghini).

Quello che voglio dire è questo: da tempo sono molto preoccupato del fatto che la maggioranza dei giocatori possa non condividere l'entusiasmo dell'industria per l'online. Naturalmente potrei dare l'impressione di sputare nel piatto dove mangio. La rivista per cui scrivo è entusiasta di un futuro online. Ma è anche vero che la rivista per cui scrivo si rivolge a un pubblico di appassionati. A sentire i beneinformati di questo settore, tutti i videogiocatori (piccoli, grandi, hardcore, casual) giocheranno online entro le prossime tre settimane e se ne innamoreranno all'istante.

Mi piacciono i videogiochi, ma non sono un hardcore gamer. Sono addirittura refrattario alla tecnologia e devo telefonare a mio padre per farlo venire a casa mia a programmare il microonde. Naturalmente la stampa e i creativi delle case di videogiochi sono eccitati dall'idea dell'online gaming, ma loro possono essere etichettati come 'hardcore'. Semplicemente non sono convinto che i titoli multigiocatore online avranno un successo di massa come ci viene costantemente detto che avverrà. E quando dico 'costantemente' intendo proprio 'ogni santo secondo'.

Vedete, come molte persone, non ho una serie di PC in rete a casa. E anche se ce l'avessi, pochi dei miei amici sono videogiocatori (alcuni sono già morti, altri se ne sbattono... i rimanenti sono semplicemente troppo fatti per tenere in mano un controller). Ah già, dimenticavo: noi videogiocatori da casa non abbiamo bisogno di una LAN come quella che hanno sviluppatori e giornalisti vari. Noi possiamo andare online! Noi possiamo attaccarci ai nostri modem e tuffarci in Internet per conoscere nostri simili. Noi siamo uniti. Noi non desideriamo altro che dimostrare la nostra abilità videoludica di fronte a perfetti sconosciuti. E dopo noi possiamo infilarci nelle chat room dedicate e vantarci delle nostre gesta, mentre ci diamo una grattata alle palle per darci un tono. Noi... lasciamo perdere.

Vedete, brutte bestie, IO NON VOGLIO FARLO. Ci ho provato, l'ho odiato e non lo rifarò mai più. Se voglio giocare in multiplayer lo farò di fronte a un solo televisore, con gente che conosco. Non con sconosciuti anonimi e solitari. L'online gaming non fa per me, non importa quanto possiate sostenere il contrario e non riuscirete, ripeto NON riuscirete, a convincere la maggioranza dei giocatori nel modo in cui pensate di riuscirci. Di sicuro non col genere di giochi online che state sfornando al momento.

Quello che ci vorrebbe per l'online è *The Sims*. Non *The Sims Online*, che era semplicemente imbarazzante, ma qualcosa come *The Sims* che possa piacere a tutti: ragazze, studenti, donne adulte, nerd all'ultimo stadio che possano scaricare skin indefinibili di personaggi fantascientifici (e che possano essere rinchiusi in una stanza senza porte e senza cessi, costretti a pisciarsi addosso fra le risate generali). Violenza, giochi d'azione e RPG non vanno bene. Quelli fanno presa a stento sul quattordicenne brufoloso che è in noi. E, fino a prova contraria, non tutti hanno un quattordicenne dentro di loro.

Vi offro comunque un'idea. La verità è che gli esseri umani sono sporchi e l'industria dell'home video e Internet hanno raggiunto il mass market solo quando la gente ha capito che avrebbe avuto accesso a materiale pornografico in maniera più semplice che mai. Forse qualcuno dovrebbe lanciarsi e aggiungere del sesso all'online gaming e magari tutti salirebbero sul carrozzone. Ma in fondo, diciamocelo, chi vorrebbe giocare ad *Unreal Sex Tournament* contro quei perdenti?

"La verità è che a me piace giocare da solo e non voglio essere costretto a condividere il mio hobby con nessun altro"

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

Tipi da sala

Parliamoci chiaro, Mr. Videogame ed io ci conosciamo da parecchio tempo. Io faccio parte della generazione della salagiochi, quella con nomi strani tipo "Galactica", quella che puzzava di sigarette modificate, quella che ti insegnava l'arte poliedrica dell'insulto, quella che si faceva le vesciche alle mani per correre 100mt virtuali, quella che tua madre odiava, quella che ti ricordi ancora sebbene le console da salotto l'abbiano spazzata via da una generazione...

A volte ne sento la mancanza, poi mi dico al diavolo, quello era un luogo frenetico, superficiale, ora mi godo con calma e in santa pace tutte le sfaccettature e i messaggi polisemici offerti dal mondo console. Sarà...

Le salegiochi erano frequentate da personaggi di vario genere, ognuno con caratteristiche ben distinte. È di questi individui che andrò a parlare. E ne parlerò al presente, per dar loro nuova ed eterna vita...

Il campione imbattibile - Lo hanno visto solo in pochi. Segno indelebile della sua presenza è il record rinnovato giornalmente su tutti i cabinati. Domina ogni mossa di *Street Fighter*, ogni segreto di *Super Mario*, ogni schema di *Dragon Ninja*, ogni curva di *Turbo Out Run*. A scuola ha l'insegnante di sostegno e i compagni, che non conoscono la sua dote nascosta, lo chiamano Rain Man...

Il figlio di Onassis - Dei soldi non sa cosa farsene. Gira con le tasche colme di gettoni, a volte gli capita di regalarli, altre li ostenta impilati in bella vista sul posacenere del cabinato di turno. Quando perde la partita, sebbene abbia altri 70/80 gettoni a disposizione, non continua mai. Aspetta che il conto alla rovescia finisca e ricomincia il gioco da zero. Questo per tutte e 70/80 le volte. Chi è in coda gli augura spesso morti indicibili. Lui il giorno dopo è sempre là, vivo e vegeto, a creare file stile ufficio postale in ora di punta.

L'amico di tutti (o Il Simpa) - Questo personaggio (che si può incontrare un po' dappertutto) ha la dannata convinzione di essere il più simpatico della situazione. Anche se non ti conosce si comporta come un amico di lunga data, apostrofandoti intanto che sei preso dalla tua partita con nomignoli del tipo "Allora, come va, puzzone?". Ama sentirsi al centro dell'attenzione escogitando gag esilarantissime (sue le invenzioni della "finta di pugno alle balle" oppure del richiamare la tua attenzione toccandoti la spalla sinistra per poi nascondersi alla tua destra). Ti accorgi che è arrivato perché mentre stai giocando a *Space Ace* senti le gambe cedere per un suo colpetto di ginocchio da dietro. E perdi la partita.

L'abitudinario - Ha imparato a giocare ad un gioco e gioca da anni solo ed esclusivamente con quello. Un po' perché è pigro di natura, un po' perché nell'unico videogame che conosce è ormai un campione e te lo deve far vedere. Di solito questa figura si concretizza nel giocatore di *Tetris*. Intesse una fila e controlla disinvolto lo schermo del giocatore di fianco dimostrando sicurezza e dominio di nervi. *Tetris* ce l'hanno tutti sul PC, l'Amiga, l'Atari 1040 ST... perché spenderci soldi in sala? Perché si è giocatori abitudinari, maledizione!

Lo smanettatore folle - È follemente attratto dai picchiaduro, ma non ha idea di come ci si giochi. È solito dimenarsi con tutto il corpo, schiacciare tutti i bottoni contemporaneamente e assolutamente a caso, mugugnare improperi vari e perdere sempre al primo o secondo incontro. Lo riconosci appena entrato in sala perché il cabinato dove sta giocando si muove in maniera pericolosamente oscillatoria, mentre lui osserva lo schermo con occhio cristallizzato e lingua fuori. Ogni minuto è mezzo circa bestemmia. È game over.

Il picchiatore - I videogame non sa nemmeno cosa siano. Conosce molti modi però per farsi pagare partite o per costringerti a fare dieci flessioni seduta stante anche nel mezzo di una corsa a *Continental Circus*. Ha un soprannome tipo 'il Tiger', e nessuno si ricorda di averlo mai visto ridere. Di solito ha la fronte spaziosa, un po' per via di una leggera gigantite, un po' per l'inizio di calvizie (sebbene abbia 16 anni). La sua frase preferita? "Ehi, tu, cazzo hai da guardare?".

Il nerd - Personaggio ambiguo che solitamente gioca a *Dungeons & Dragons* con altri suoi simili nella sicura stanzetta di casa. Pieno di bogni in fase esplosiva sulle guance, occhiali spessi e fuori moda, poco propenso a rapporti interumani, indiscutibile vittima designata del picchiatore. Va in sala solo in rari casi e accompagnato comunque da un suo simile, per vedere giochi nuovissimi ma di cui i due sanno praticamente tutto, vuoi perché sono appassionati del genere, vuoi perché hanno letto decine di giornali/manuali sull'argomento. Li vedi aggirarsi con aria di ostentata sicumera, sorrisino sulla faccia butterata, pronti a criticare la minima imperfezione tecnica (rallentamento, trovata poco ispirata, scarsa attinenza col fumetto d'origine), convinti di avere le capacità per programmare un gioco identico da zero. Si prodigano in sproloqui su aneddoti vari e inutili che ti portano al limite della sopportazione. Cose che non sanno di niente, che non vorresti mai sapere e che se anche sapessi non ti cambierebbero assolutamente nulla.

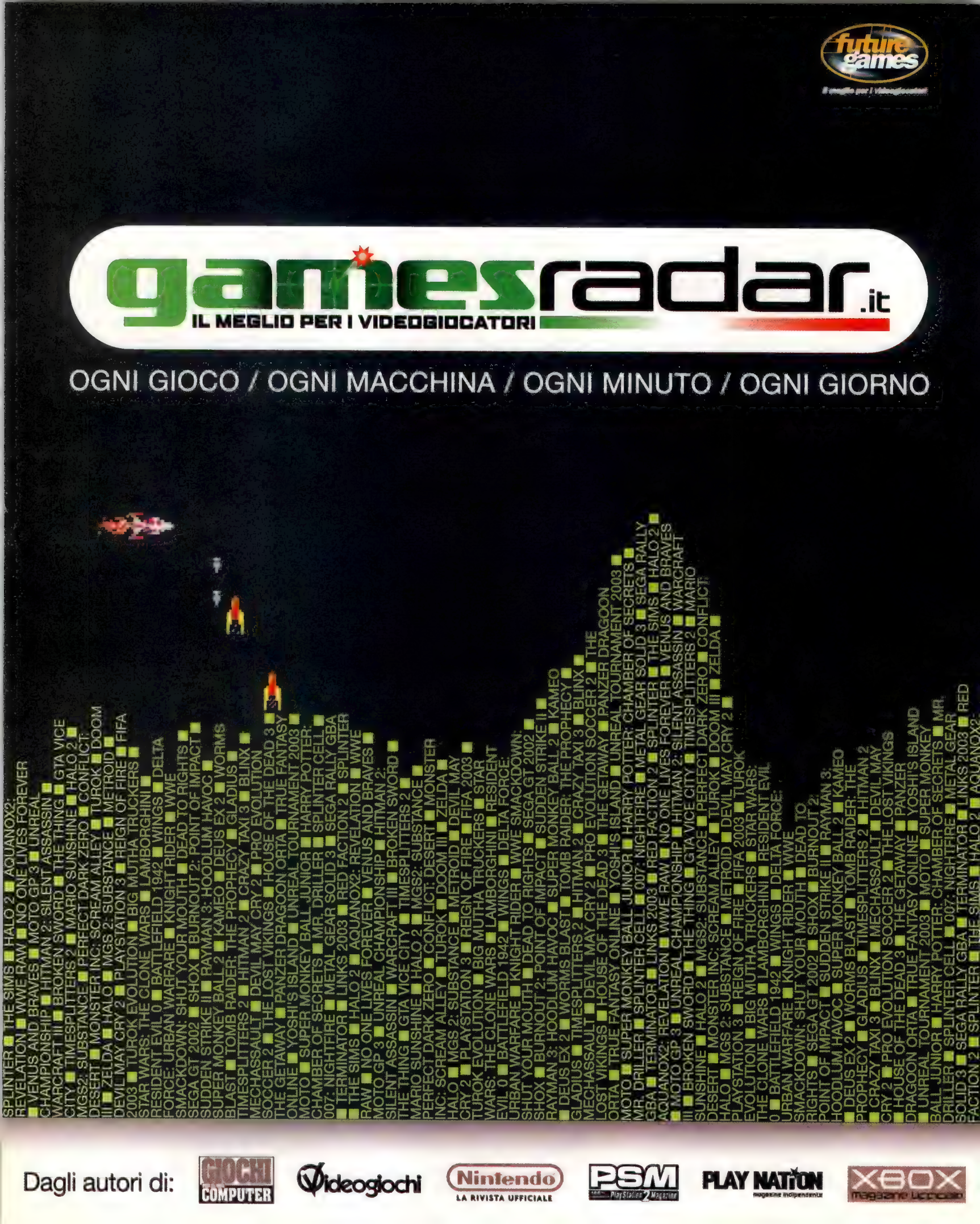
Il gufo - È il menagramo di turno. Tipo strano, solitamente antipatico dal primo impatto. Si aggira carico della sua aura negativa alle tue spalle, e mentre stai gestendo 15 palline contemporaneamente in *Arkanoid* lui comincia la sua odiosa tiritera: "Adesso perdi! Adesso ti cadono tutte! Me lo sento!". Tu ti innervosisci e finisci per perdere veramente. Destabilizzante.

"Le salegiochi erano frequentate da personaggi di vario genere con caratteristiche ben distinte. È di questi individui che andrò a parlare"

Il cercatore di gettoni - Non è un assiduo frequentatore di salegiochi, ma si dà spesso il cambio con altri suoi simili. La sua caratteristica principale è la ricerca spasmodica di gettoni dimenticati da altri giocatori all'interno o al di sotto dei vari coin-op.

Il gestore della salagiochi - Più che un personaggio in carne e ossa è una leggenda metropolitana. Appena una sala comincia ad essere frequentata da tipi "poco raccomandabili", in tutti si insinua il sospetto del grande giro di droga. Una rete di smistamento stupefacenti al cui vertice regna sovrano il gestore, figura di spicco di una organizzazione mondiale di racket, prostituzione e narcotici. Nascono addirittura voci riguardo suoi ipotetici trascorsi malavitosi, suoi legami con la P2 e la sua amicizia con Totò Riina. Tu entri nella sala, cambi le tue fottutissime 5000 lire e mentre giocherelli con i tuoi nuovi gettoni tra le dita pensi "e se fossero spalmati di LSD"?

Le opinioni di Andrea Saletti non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.


gamesradar.it
IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI
OGNI GIOCO / OGNI MACCHINA / OGNI MINUTO / OGNI GIORNO
Dagli autori di:
GIOCHI COMPUTER
Videogiochi
Nintendo LA RIVISTA UFFICIALE
PSM PlayStation 2 Magazine
PLAY NATION
XBOX magazine ufficiale

I più attesi da Videogiochi

Fable
Una vita vera in un videogioco. Un utopia che si tramanda da 30 anni. E che su Xbox potrebbe compiere un passo avanti verso la concretizzazione.

Syphon Filter: The Omega Strain
Non sottovalutate la potenza di Gabe Logan. Il gioco online promette una grande esperienza. E poi come rinunciare alla missione ambientata a Pescara?

Broken Sword III: The Sleeping Dragon
Gli enigmi a volte pretestuosi non hanno mai scoraggiato gli appassionati della serie. Forse grazie ad un'atmosfera di gioco estremamente coinvolgente.

Pokémon Pinball Rubino/Zaffiro
Il vero videogiocatore non si lascia fermare dai pregiudizi. E per un lungo viaggio un ottimo gioco di flipper è l'ideale. Anche se marchiato Pokémon.

(PC, Xbox, PS2, GC, TH...) (PlayStation2) SCEA (Xbox) Microsoft (Game Boy Advance) Nintendo

De Anteprima Eloquentia

Il luogo del coraggio e dell'esperienza

"L'anteprima di qualità è come il buon vino: mostra le proprie virtù solo dopo il giusto invecchiamento"

La prima regola dell'aspirante giornalista vuole che, per imparare a scrivere, sia necessario prima di tutto leggere. Le anteprime, paradossalmente, funzionano anche al contrario. Per imparare a leggerle è necessario prima di tutto scriverle. Forse perché l'anteprima è una forma di articolo anarchico. Per rendersene conto basta porsi una semplice domanda: quante versioni incomplete di un videogioco avete mai giocato nella vostra vita? Esatto: nessuna.

Perché perdere tempo ad analizzare un videogioco incompleto, se in un'anteprima è possibile scrivere più o meno qualsiasi cosa si voglia? Nessun lettore potrà mai contestare un giudizio su un gioco che non avrà mai modo di provare. Inutile ricorrere a dati e filmati da Internet. Non c'è modo di comprendere realmente una sezione giocata senza impugnare un controller. Inutile paragonare anteprime di giornalisti diversi. Nessuno potrà mai stabilire chi abbia davvero ragione. Anche perché, in un'anteprima, è possibile persino non scrivere nulla. La natura 'in evoluzione' di un gioco incompleto incoraggia a non esprimere giudizi precisi, abbandonandosi a vaghe osservazioni di circostanza. La paura di sbagliare spinge a non sbilanciarsi oltre il necessario, a non cercare di prevedere successi o insuccessi. In fondo non è una recensione. C'è forse bisogno di spingersi oltre? Forse sì. Forse un buon giornalista è proprio quello che sa spingersi oltre...

Le anteprime non raccontano solo un videogioco, ma anche chi le scrive. Al loro interno, nascoste tra le righe, ci sono le vere qualità di un giornalista. L'onestà di analizzare approfondita mente un gioco. Il *coraggio* di esprimere giudizi precisi e definiti. L'*esperienza* che permette di vedere oltre, intuendo pregi e limiti di un prodotto. Per tradizione, la stampa è il cane da guardia del potere. Ma chi controlla il controllore?

Al lettore la responsabilità di mettere la stampa sotto esame. Magari rileggendo le anteprime proprio all'uscita di un gioco sul mercato. È in quel momento che il vero valore di una anteprima trova riscontro. E molto di quello che prima non era giudicabile, come d'improvviso, diventa più chiaro. Questo è il nostro lavoro, a voi giudicare. Tra qualche mese i giochi in anteprima in questo numero saranno nei negozi. Quel giorno saremo qui, per discutere di voi. Perché forse è vero che il valore di un giornalista, quasi come il buon vino, si vede nel tempo.

OutRun 2 (Coin-op) p032
Manhunt (PS2) p034
O.TO.Gi 2 (Xbox) p038
Kya: Dark Lineage (PS2) p040
Call of Duty (PC) p042
SWAT: Global Strike Team (Xbox, PS2) p044
Xyanide (Xbox) p046
Katamari Damashi (PS2) p047
Dragon Quest VIII (PS2) p047
Killzone (PS2) p050

OutRun 2 (titolo provvisorio)

Ricordate la prima volta che avete stretto il volante di *OutRun*? Anche **Videogiochi**. Ed è da allora che ne attende il seguito.

A differenza del predecessore, *OutRun 2* monta un cambio a sei marce ed offre visuali alternative alla classica posteriore. Tra queste, la visuale interna (a destra in alto) promette di esaltare il brivido della corsa spericolata

Sorprendentemente, Sega-AM2 ha atteso diciassette anni prima di svelare il seguito di uno dei migliori giochi di guida di tutti i tempi. Dal quel lontano 1986 ad oggi, **Videogiochi** ha visto Sega (ed eventuali licenziatari) inondare il mercato con prodotti derivativi di qualità altalenante (eufemismo). Dai decenti *Turbo OutRun* e *OutRunners* agli atroci *Battle OutRun* e *OutRun Europa*, passando per l'esotica rielaborazione in chiave futuristica di *OutRun 2019* e il temerario avanguardismo di *OutRun 3D* (per Master System), il franchise è stato oggetto di una mungitura così vigorosa da estinguere ogni traccia del DNA primigenio. È arrivato il momento di tornare alle origini.

A dispetto delle sei iterazioni che l'hanno preceduto, la (seppur provvisoria) titolazione in *OutRun 2* del nuovo lavoro di Yu-Suzuki conforta ed incoraggia. In qualità di seguito 'genuino' del classico Sega, *OutRun 2* propone la tradizionale struttura a 15 stage progressivi comprensiva di biforcazioni e dell'inesorabile decrescere del tempo limite. Il modello comportamentale conserva la sua schiettezza dando modo di innescare le derapate semplicemente agendo a singhiozzo sull'acceleratore. Si tratta essenzialmente di *OutRun* con grafica aggiornata. Ma ovviamente non mancano le novità.

La modalità Time Attack offre al giocatore una password da digitare online per prendere parte ad una classifica nazionale, mentre la modalità Versus permette ad un massimo di quattro partecipanti di inseguirsi fino ad uno dei cinque traguardi previsti. Ma diversamente da quanto sia lecito pensare, gli avversari appaiono sotto forma di immateriali ghost car piuttosto che di insidie extra rispetto quelle offerte dal normale traffico stradale. Una scelta apparentemente incostituzionale, ma che di fatto pare pensata per preservare l'essenza di *OutRun* anche in un contesto multigiocatore. In ogni caso, è interessante segnalare che il leader del quartetto ha facoltà di scegliere il percorso da seguire (di conseguenza imponendolo ai suoi antagonisti), il che potrebbe tradursi in un interessante elemento tattico.

Ben più intrigante appare la modalità Quest, incentrata sul proprio passeggero, o meglio, sul suo stato d'animo. Soddisfacendo le aspettative della bionda compagna di viaggio (che invita a correre il più velocemente possibile senza schiantarsi o uscire di pista, strillando frasi del tipo "salta!" o "affronta questa curva in derapata!"), una sagoma indicativa del suo stato di eccitazione si 'riscalda' innescando l'elargizione di cuori. In caso contrario, la sagoma si 'raffredda', provocando la progressiva frantumazione dei cuori acquisiti. A seconda del numero di cuori accumulati fino al traguardo, si guadagna l'accesso ad una diversa sequenza finale. Sebbene lo scopo di questo stratagemma sia analogo a quello implicito nella mera esistenza di un tempo limite (in entrambi i casi si è tenuti a correre il più velocemente possibile), **Videogiochi** è già impaziente di scoprire in cosa consiste la massima ricompensa.

Passione rossa

Si dice che Sega commercializzò il primo *OutRun* senza ottenere la licenza per la principale protagonista del gioco: la Ferrari Testarossa del 1984 (il che spiegherebbe il rivoltante rifacimento subito dalla vettura nella versione presente in *Shenmue II*).

Questa volta Sega detiene l'incartamento legale del caso (sebbene pare spendibile sul solo territorio giapponese) che le permette di includere un soddisfacente numero di vetture del cavallino. **Videogiochi** può conformare la presenza di almeno sei Ferrari da strada, nella fattispecie la 365GTS/4 Daytona, la 246GTS, la F50 e, ovviamente, la Testarossa. L'identità delle altre due non è ancora stata svelata.

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Original Game ©SEGA ©SEGA–AM2/SEGA, 2003

Sistema: **Coin-op (Chihiro)**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Sega-AM2**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Inverno**

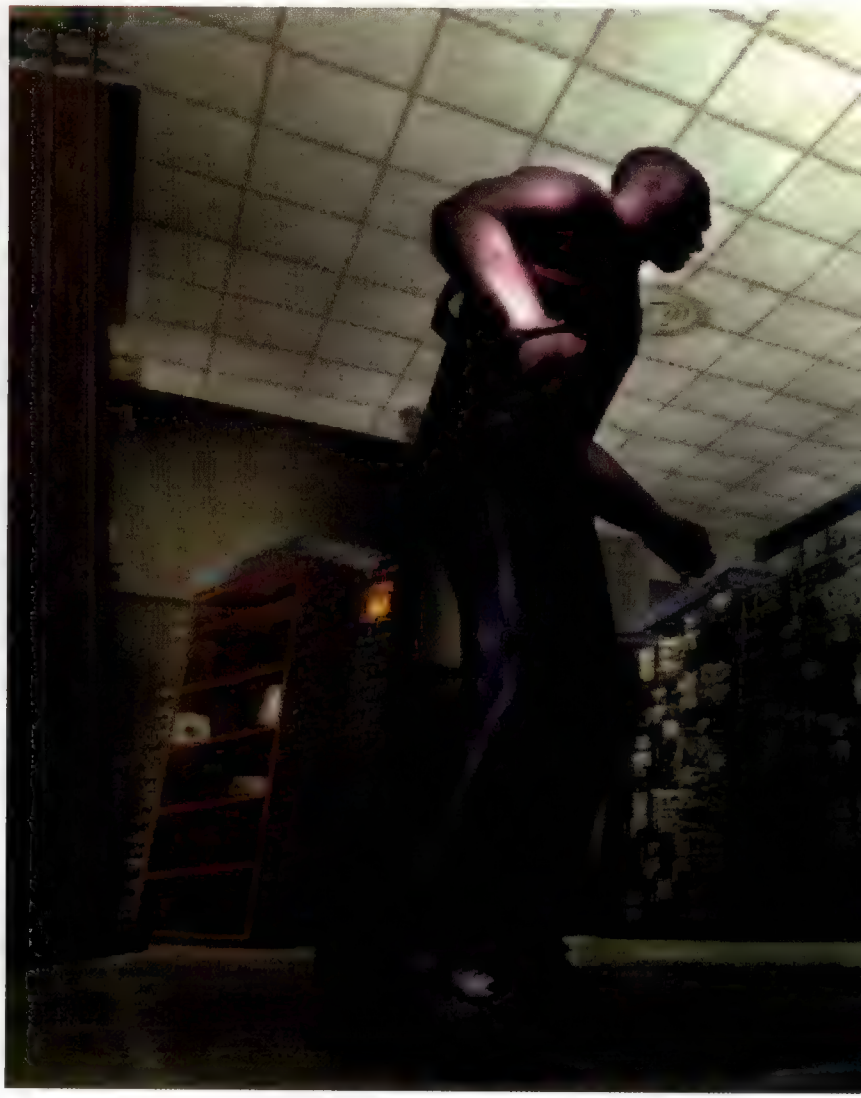
L'autoradio della versione preliminare di *OutRun 2* elenca sei tracce musicali, di cui tre selezionabili. Queste ultime sono riarrangiamenti dei brani originali

E questo è più o meno tutto ciò che è dato sapere. Attualmente in fase di testing in alcune sale giochi di Tokyo e dintorni, *OutRun 2* gira su scheda Chihiro, il che porterebbe a dare per scontata una conversione per Xbox. Ma rinunciare ai sicuri introiti derivanti da una edizione PS2 non è un lusso che Sega pare possa permettersi. Inoltre, con EA detentrice dei diritti Ferrari, le cose si fanno più complicate. Secondo alcune fonti, al momento Sega-AM2 non avrebbe intenzione di convertire il titolo per il mercato domestico, e preferirebbe delegare l'incarico ad una terza parte. Non resta quindi che aspettare... e sperare per il meglio.

Manhunt

È tempo di pagare per gli abusi perpetrati ai danni degli abitanti di Vice City
Benvenuti nel braccio della morte di Carcer City

Spesso la migliore strategia è la fuga. Evitare gli hunter, nascondersi al più presto in una zona d'ombra e, solo al momento opportuno, trasformarsi finalmente da preda in cacciatore



Il ritorno degli autori di *GTA: Vice City* era praticamente certo, quasi inevitabile. Immaginare che il loro nuovo titolo non avrebbe avuto relazioni con *Grand Theft Auto*, al contrario, era assai più arduo. Il prossimo gioco di Rockstar North a vedere la luce, infatti, non sarà *GTA4*, ma un progetto totalmente inedito, custodito fino a qualche settimana fa in modo estremamente geloso dai suoi architetti. "All'E3 non abbiamo voluto presentare *Manhunt*", confessa Rockstar, "perché non è il tipo di gioco che viene capito in cinque minuti di prova". Cos'ha di particolare *Manhunt*? Quali 'requisiti minimi' richiede per essere apprezzato appieno? "Uno solo, fondamentalmente: la pazienza".

Partiamo dal principio. O perlomeno, dall'antefatto. Il giocatore veste gli scomodi ed esaltanti panni di James Earl Cash. Scomodi perché James è condannato a morte in quel di Carcer City. Esaltanti perché il signorotto del luogo, conosciuto come Il Regista (The Director), offre a Cash la possibilità di sfuggire al suo destino in cambio di una prestazione a dir poco perversa. Un lavoro che solo un malato di mente, un criminale o un condannato a morte potrebbe accettare. Appartenendo sicuramente ad almeno un paio di queste categorie (molto probabilmente a tutte), James Earl Cash è il protagonista ideale per *Manhunt*.
Ma cosa deve fare precisamente Cash per evitare il braccio della morte? **Videogiochi** lo ha scoperto a Londra, dove ha incontrato Rockstar, in uno scenario quantomeno insolito per la presentazione di un nuovo prodotto.

Nei bui sotterranei di un vecchio palazzo abbandonato, una decina di monitor accatastati l'uno sull'altro mostrano una lunga rolling demo del titolo Rockstar. Il menu principale del gioco, in tutto e per tutto modellato su quello di un DVD Video, lascia intuire il profondo legame tra *Manhunt* e una produzione cinematografica o, forse ancor di più, televisiva. Cash, alle dirette dipendenze del Regista, è l'attore protagonista della sua deviata messinscena. Il suo primo compito è sfuggire agli spietati criminali che si aggirano per le strade di Carcer City, i cosiddetti hunter. Il suo secondo compito è quello di ucciderli violentemente, offrendo al Regista la possibilità di riprendere gli eventi e accumulare materiale per la sua visionaria trasmissione. Per chiarirci, non c'è finzione scenica: gli hunter danno sul serio la caccia a Cash con lo scopo di eliminarlo. Cash uccide realmente gli hunter colpendoli senza pietà con le armi che ha a disposizione. Il tutto è ripreso dalle telecamere dello spietato Regista. È quest'ultimo che

"Non c'è finzione scenica: gli hunter danno sul serio la caccia a Cash con lo scopo di eliminarlo. Cash uccide realmente gli hunter colpendoli senza pietà..."

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Rockstar**
Sviluppatore: **Rockstar North**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Novembre**

fornisce al suo attore una serie di indicazioni utili su come muoversi, dove nascondersi, quando e chi colpire, comunicando con lui a distanza in pieno stile 'regia televisiva occulta'. "Vogliamo proporre qualcosa di completamente diverso dal solito", chiarisce Rockstar. "Qualcosa che abbia a che fare più con 'Real TV' e con gli snuff-movie che con qualunque altro videogioco visto finora".

Ad aiutare Cash (o meglio, il giocatore) intervengono anche alcuni elementi dell'interfaccia grafica, in particolare un radar utile per localizzare la posizione degli hunter. Sì, *Manhunt* è fondamentalmente uno stealth game. Cash avvista un hunter, lo evita nascondendosi in una delle zone d'ombra di Carcer City (zone in cui il giocatore è completamente al sicuro da qualunque pericolo, purché vi giunga senza essere stato precedentemente avvistato da un nemico), sceglie il momento opportuno per attaccarlo (meglio se alle spalle) e ne dispone senza alcuna pietà. L'esecuzione viene mostrata al giocatore dal punto di vista del Director. L'utilizzo di inquadrature studiate appositamente contribuisce a rendere le scene spettacolari e appaganti. Tutto il resto del gioco vive invece su una consueta visuale in terza persona, dimostratasi efficace per il tipo d'azione proposta.

Cash ha a disposizione tre diverse categorie di armi, con la possibilità di portare contemporaneamente con sé tre armi differenti, esattamente una per tipo. In pratica: una "usa e getta" (un oggetto raccolto per strada, un pezzo di vetro ottenuto devastando una finestra, ecc.), una per il corpo a corpo e una da fuoco. Il sistema di gestione delle armi è molto simile a quanto visto in *Vice City*, con la differenza che in *Manhunt* è preferibile produrre meno distruzione possibile. Anche perché, se una mazza può permettere a Cash di uccidere un hunter senza farsi scoprire dagli altri cacciatori, lo stesso non si può dire di un rumoroso fucile a pompa.

Il sonoro riveste un ruolo fondamentale nel gioco Rockstar. Tutti i rumori prodotti 'in scena', sia dal protagonista che dagli hunter, provocano delle onde sonore visibili sul radar. Un rumore può allertare un hunter che si trova nei paraggi semplicemente 'investendolo'

Gli hunter amano muoversi in branco, ma affrontarli uno alla volta è sicuramente più conveniente

La struttura di gioco tipica dello stealth game è saltuariamente interrotta da qualche semplice enigma sul modello 'usa il piede di porco per forzare la porta della cella'

con la sua rappresentazione grafica sul radar. Un'idea sicuramente apprezzabile, che contribuisce a creare quel senso di disagio in cui Rockstar North intende far precipitare il giocatore.

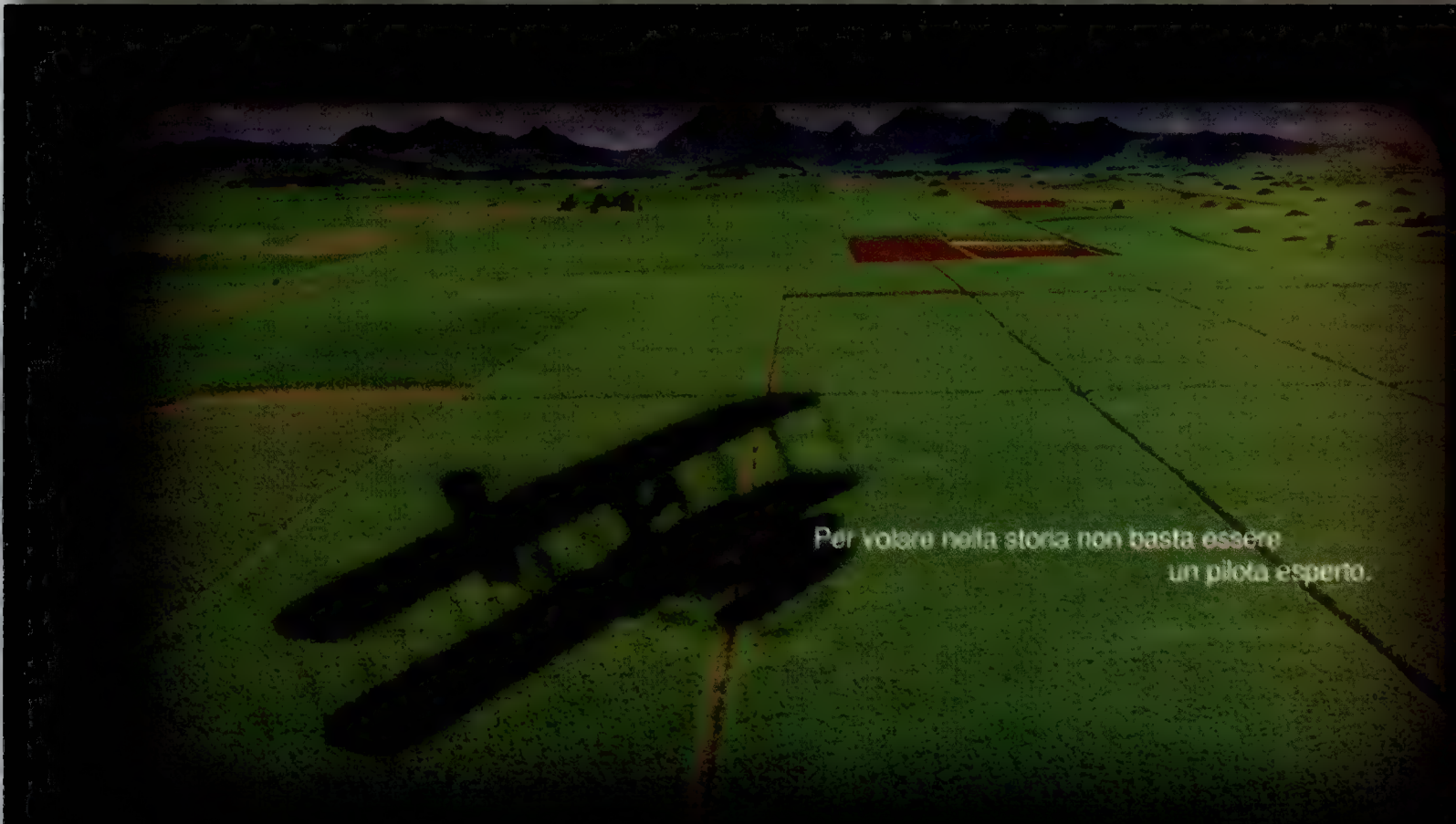
La sensazione di essere braccato, la consapevolezza di dover uccidere per non essere ucciso, l'impossibilità di muoversi in stile Rambo e devastare ogni cosa, la necessità di attendere interminabili secondi in una zona d'ombra il momento opportuno per giustiziare un hunter... Questi sono gli elementi che rendono *Manhunt* un gioco molto interessante, almeno sulla carta. Anche lo stile grafico adottato gioca la sua parte in questo processo. La prima impressione offerta dall'opera Rockstar è quella di un *Silent Hill* più grezzo e sporco, grazie a una Carcer City piena di angoscianti dettagli e dall'aspetto tipico da villaggio western disabitato. Il motore grafico non sembra avere i numeri per rendere *Manhunt* un prodigio della tecnica, ma l'estetica globale rimane senz'altro accattivante.

I principali dubbi sul risultato finale sono dati *in primis* dal sistema di controllo. Nonostante sia impossibile giudicare quest'ultimo da una semplice demo video, la natura da stealth game di *Manhunt* lascia supporre la presenza di numerose fasi concitate, sottintendendo quindi l'importanza di un buon sistema di combattimento. La modalità di puntamento, di stampo evidentemente classico, permette di tenere sotto mira un nemico e di schivarne i colpi con i movimenti laterali tipici degli sparatutto in soggettiva. In secondo luogo ci si chiede (e **Videogiochi** lo ha chiesto a Rockstar) se un'idea così affascinante non possa essere pregiudicata dalla monotonia dell'azione. Ritrovarsi a ripetere in *loop* questa variazione mortale del classico nascondino per molti livelli, in linea teorica, potrebbe risultare letale anche per il giocatore. "Crediamo che la varietà di situazioni sarà l'ultimo dei problemi di questo gioco. Purtroppo non possiamo rivelarvi niente, al momento, ma se c'è una cosa su cui siamo pronti a scommettere è che questo gioco vi stupirà". E se lo dice Rockstar...

Manhunt verrà pubblicato entro la fine dell'anno sia negli USA che in Europa, solo per PlayStation2. Rockstar North non ha in preparazione versioni per altre piattaforme, ma è verosimile supporre che prima o poi il gioco vedrà la luce anche su PC.

Onde sonore

Vista l'importanza rivestita dalla componente audio, Rockstar ha deciso di non "distrarre" il giocatore con una colonna sonora troppo invadente. L'obiettivo, come evidente, non erano le musiche devastantemente anni '80 che hanno deliziato i videogiocatori in Vice City. L'OST che accompagnava il gioco durante la presentazione si è dimostrata completamente in linea, come qualità, con il resto della produzione.



©2003 Microsoft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi registrati citati sono di proprietà dei rispettivi proprietari.

vivi il sogno

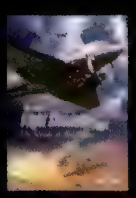
vola:

unisciti alle schiere dell'aviazione che hanno scritto la leggenda.

Sali su *Microsoft Flight Simulator 2004: Un secolo di Aviazione* e pilota l'aeroplano dei fratelli Wright o uno tra gli altri 8 velivoli storici.

Accetta la sfida e vola anche con 15 aerei moderni, dal gigantesco Boeing 747 al classico Cessna Skyhawk SP. Dalla tua cabina di pilotaggio tridimensionale e interattiva, attraverserai il bello e il cattivo tempo. Volerai col cielo in tempesta per poi vedere all'orizzonte le nubi dissiparsi e il sole ricomparire. È questa la realtà.

Tocca il cielo.

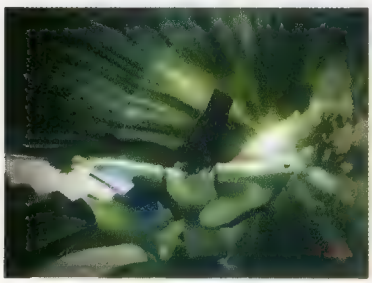


Microsoft Flight Simulator 2004
Un secolo di Aviazione

www.microsoft.com/italy/games/flightsimulator/

O.TO.GI 2

From Software svela le prime immagini del seguito del miglior picchiaduro fantasy per Xbox



Così come si conviene per un gioco di tale bellezza, le modifiche che saltano all'occhio sono per lo più di natura estetica, con il protagonista capace di eseguire nuovi attacchi magici ancor più devastanti

I seguiti dei giochi di successo si trovano nella precaria condizione di dover preservare le virtù del vecchio evitando che ristagnino nel nuovo. E quando la forza dell'originale risiede in un aspetto così nebuloso come 'l'atmosfera', come nel caso del primo *O.TO.GI*, la sfida si fa ancora più delicata.

Ma ci sono buone probabilità che l'apparato di gioco del picchiaduro fantasy di From Software scivoli intatto in questo seguito. In *O.TO.GI*, il sistema di combo si regge su un perfetto equilibrio interno, sostenendo un intenso combattimento aereo e finanziando lo shopping necessario al potenziamento e alla riparazione delle armi. **Videogiochi** non vede alcun motivo per cui debba essere alterato.

I principali cambiamenti sembrano, invece, di carattere cosmetico. La corporatura emaciata dell'ammazza-demoni Raiko comunica fragilità nonostante l'impetuosa magnificenza distruttiva del suo stile di combattimento sia persino accresciuta. Gli effetti magici risplendono di una luce incantevole e devastante al tempo stesso, mentre la natura selvaggia degli esterni contrasta con il lussuoso candore che si irradia negli interni. Il livello di dettaglio del mobilio è straordinario, e che si tratti di pietra, terra, legno o di suppellettili intarsiate d'avorio

Sistema: **Xbox (Chihiro)**
Produttore: **From Software**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **NA**

non fa differenza, ogni cosa può essere demolita e fatta a pezzi.

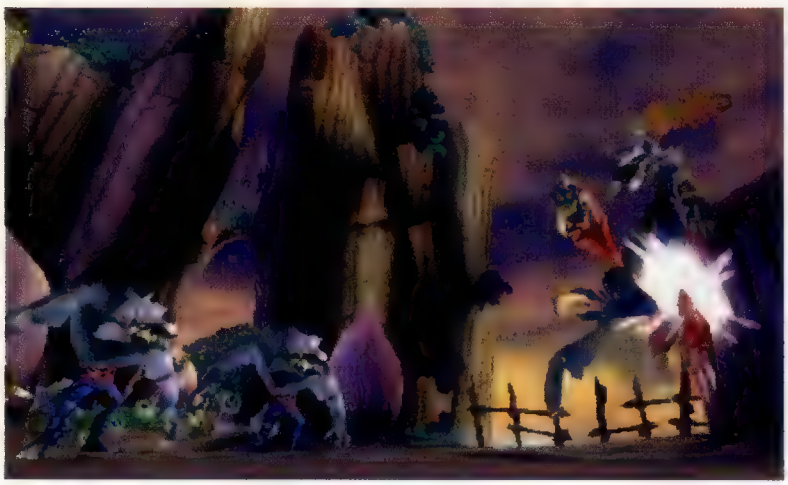
Locazioni ricorrenti sono le navi. Già presenti nel primo episodio, in questo seguito sono trasportate da una nebbia luminescente che rafforza quel sinistro sentimento di solitudine così potentemente veicolato dal precedente episodio.

Spesso un'anteprima coincide con l'inizio di un lungo periodo d'attesa, un viaggio che può durare mesi e dall'esito incerto. Per adesso, chiunque sia stuzzicato da queste immagini può placare l'appetito acquistando la versione PAL dell'originale, recensita su questo stesso numero.

La volontà di Sega di distribuire il primo *O.TO.GI* (recensito su questo stesso numero) sul mercato europeo ha rinnovato la fiducia di Videogiochi nell'umanità. Si spera che lo stesso accada con il seguito, che promette di essere altrettanto meraviglioso

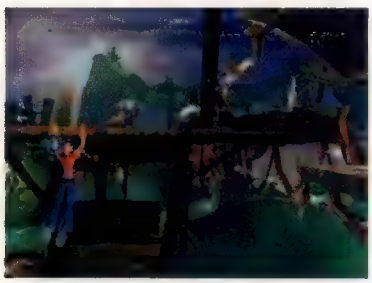
Kya: Dark Lineage

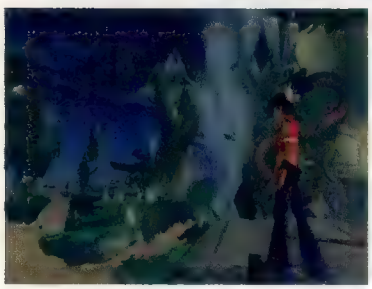
Dalle tappe del rally alle piattaforme in movimento.
Eden Studios si allontana dall'area di servizio per riscoprire le sue origini.



Il sistema di combattimento prevede calci (volanti e non), pugni, prese e semplici combo. Saltando sull'avversario nel momento giusto, Kya lo cavalca, permettendogli di indirizzarlo verso i suoi stessi compagni

Dopo sei anni spesi a sfornare *V-Rally* è perfettamente lecito chiedersi cosa ci faccia un gioco come *Kya: Dark Lineage* fra i progetti in sviluppo negli uffici di Eden Studios. Un action-platform game da chi ha edificato la propria reputazione sul rally simulato. Suona bizzarro come Polyphony alle prese con uno sparatutto spaziale. Ma a differenza di *Omega Boost*, *Kya* non è un semplice *divertissement* per il team francese, bensì il risultato di un proposito ben più profondo.





Nelle intenzioni del fondatore **Stéphane Baudet**, *V-Rally* avrebbe dovuto introdurre Eden Studios nel mercato dei 32bit, piuttosto che divenirne la sua unica occupazione per i successivi sei anni. "Non è mai stata nostra intenzione sviluppare solo giochi di guida, perché di fatto non sono la nostra unica passione," confida Baudet. "Abbiamo lavorato a diversi action game in passato e con *Kya* vogliamo dimostrare di essere ancora in grado di farlo". Prima di fondare Eden Studios nel 1997, Baudet e buona parte dei suoi collaboratori già militavano da circa otto anni nelle fila di Infogrames. A loro vanno accreditati prodotti che molti lettori ricorderanno, come *Hostages* e *North & South*, assieme ad altri probabilmente meno memorabili come *Asterix* e *The Smurfs*. *Kya* è la voglia di ritornare a quel eclettismo produttivo di un tempo.

"La gente vuole qualcosa di più sofisticato, più simile a ciò che vede in televisione o al cinema. Il difficile è trovare il perfetto equilibrio fra la storia e le meccaniche di gioco"

Catapultata in un mondo misterioso, Kya deve fronteggiare le insidie del caso alla ricerca del fratello perduto. Una premessa narrativa basica che prelude ad una struttura altrettanto comune, con il villaggio dei pacifici Nativs a servire da porto di smistamento verso i nove scenari di gioco. Ma la banale macrostruttura di *Kya* non deve trarre in inganno. Al suo interno risiede un nutrito repertorio di meccaniche di gioco che, secondo Baudet, farà la differenza fra *Kya* e l'agguerrita concorrenza che lo attende. "In giochi come *Jak*, per ogni abilità del protagonista esiste una specifica meccanica di gioco," dice Baudet. "Il nostro approccio è diverso, più simile a quello adottato da Nintendo. I giochi di Miyamoto sono formati da piccoli tasselli molto semplici, ma compatibili fra loro. È dalla combinazione di questi tasselli che emergono nuove meccaniche di gioco. Con *Kya* cerchiamo di fare la stessa cosa miscelando elementi come il vento, le pedane mobili, gli interruttori e così via per ottenere qualcosa di nuovo".

Ovviamente questa impostazione non può prescindere da una fase di indottrinamento graduale sul funzionamento dei vari 'tasselli' di cui parla Baudet. All'inizio del gioco Kya è disarmata, incapace di volare e perfino combattere. Solo col progredire dell'avventura svilupperà quelle abilità il cui intreccio farà emergere le varie meccaniche di gioco. E infatti, i primi livelli non manifestano una particolare inventiva. Ma l'aspetto interessante è che ogni sezione si chiude con il recupero di uno dei Nativs rapiti dalle forze di oppressione locali. Tornata al suo villaggio, la creatura

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Eden Studios**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Ottobre**

Le correnti d'aria ascensionale danno vita a fasi di gioco che ricordano vagamente *NiGHTS* per Saturn. Opportuni comandi permettono di muoversi nel vento distendendo e ripiegando gambe e braccia

Il cucciolo di dinosauro (o comunque Eden Studios vorrà descriverlo) è in grado di compiere lunghi salti, sfondare elementi frangibili dello scenario e servire da trampolino (in foto). Non dispone di lingua prensile

riprende posto al bancone del proprio negozio dando modo di acquistare nuovi poteri. La navigazione dei livelli più avanzati ha permesso a **Videogiochi** di assaggiare una fetta più sostanziosa del piatto cucinato da Eden Studios. Forte del potere di addomesticare gli animali e di librarsi nelle correnti d'aria, Kya punta al traguardo alternando cavalcate in groppa ad un dinosauro *Yoshi-style* a spaventevoli voli pindarici. Durante il tragitto trovano spazio puzzle, momenti stealth e combattimenti, risultando in una intrigante minestra di seppur comuni ingredienti ludici. In definitiva, la teoria dei tasselli sembra applicata con perizia.

Nonostante la prossimità filosofica con la produzione Nintendo, Eden Studios non è così impudente da vendere *Kya* come una valida alternativa a Mario. Come Jason Rubin, anche Baudet è convinto della necessità di immergere il platform game in una miscela narrativa di una certa consistenza. "La gente vuole qualcosa di più sofisticato, più simile a ciò che vede in televisione o al cinema," dice. "Le meccaniche di gioco saranno anche le stesse, ma quando ci giochi non è la stessa cosa." Ma poi aggiunge: "Il difficile è trovare il perfetto equilibrio fra la storia e le meccaniche di gioco. Alla fine si rischia che ad una bella storia non corrisponda un gioco della stessa caratura ludica di Mario."

No, *Kya* non è un nuovo Mario. L'esperienza di **Videogiochi** con la versione dimostrativa è stata gradevole, ma non così sconvolgente. È però indicativa delle sue potenzialità la fermezza con cui Eden Studios si prepara al confronto con i pezzi da novanta in uscita nello stesso periodo di *Kya*. "Ho giocato a *BG&E* così come ai nuovi platform di Insomniac e Naughty Dog, e sono convinto che *Kya* sia migliore," asserisce Baudet. "Il problema, piuttosto, sarà dei consumatori che si ritroveranno a dover scegliere fra quattro prodotti simili."

Difficile dire se Kya riuscirà a divincolarsi dalle feroci campagne promozionali di Ubi Soft e Sony abbastanza da ritagliarsi una sua fetta di mercato. Ma comunque vadano le cose, il ritrovato eclettismo di Eden Studios le permette di vivere questo periodo con una certa tranquillità. Oltre a *Kya*, infatti, il team di Baudet è già al lavoro su altri due progetti. Poco sorprendentemente, uno dei due è un gioco di guida. "Ma non è *V-Rally*," confida Baudet, "è qualcosa di diverso."

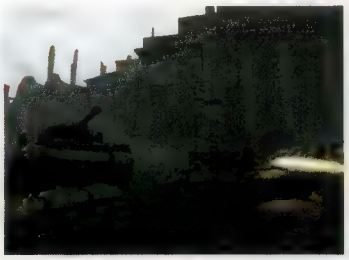
V-Kya

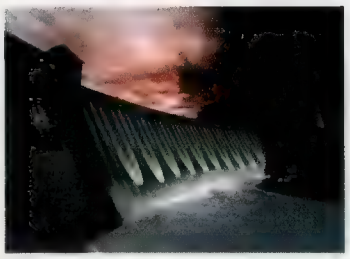
Nonostante *Kya* non abbia nulla in comune con *V-Rally*, dietro i suoi lussureggianti scenari tridimensionali scorrono brandelli di codice binario mutuati dal gioco di rally di Eden Studios. "Il modello fisico impiegato in *Kya* quando scivoli o ti muovi nel vento è un riadattamento di quello di *V-Rally*," spiega Baudet. "La tecnologia di streaming che abbiamo sviluppato per *V-Rally* è stata ripresa e perfezionata per *Kya*. In un certo senso *Kya* deve l'enorme estensione delle sue scenografie a *V-Rally*."

Call of Duty

Sistema: **PC**
Produttore: **Activision**
Sviluppatore: **Infinity Ward**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Fine anno**

Come si chiamerà il seguito di *Medal of Honor: Allied Assault*? Dipende da chi è chiamato rispondere...





Il gioco impiega il motore di *Quake III* a beneficio del dettaglio evidente nelle sue 24 missioni (alcune delle quali sembrano notevolmente più lineari di altre)

Il livello d'atmosfera raggiunto è generalmente piacevole sebbene si intravedano sequenze predeterminate, un tratto caratteristico di *Medal of Honor*. Poco male, a patto che vengano dirette come si deve

I vertici Activision sanno bene qual è la più grossa attrattiva commerciale di *Call of Duty*, e sanno altrettanto bene che è unica. Ventidue membri del team che ha creato la serie *Medal of Honor* sono passati a fondare Infinity Ward, un avvenimento che è stato discusso dall'informazione del settore sin da quando Activision ha firmato un contratto a lungo termine con il novello sviluppatore.

Tuttavia, non c'è bisogno di leggere un comunicato stampa per riconoscere le radici di *Call of Duty*: un first person shooter ambientato nella Seconda Guerra Mondiale incentrato su complesse operazioni militari al fine di riportare in vita il feeling e l'orrore del conflitto. Il gioco ha tutti i tratti distintivi del franchise EA, inclusa una terrificante, cinematografica sequenza di sbarco. Questa volta, comunque, si vestiranno i panni di sfortunati coscritti russi, sebbene nel corso delle tre campagne di *Call of Duty* il giocatore farà parte anche delle forze britanniche e statunitensi. L'introduzione vede dei soldati in partenza venire colpiti alla schiena dai loro stessi ufficiali. "Non retrocedete!", ordina il comandante.

Ma la differenza cruciale tra *Call of Duty* e *Medal of Honor* non risiede in uno scenario dalle tinte più fosche, bensì nella volontà di enfatizzare che la guerra non fu vinta da un eroe, ma da più eroi. L'ambizione di Infinity Ward è far sentire il giocatore parte di qualcosa di grande; durante un feroce combattimento in spiaggia nei panni di un soldato russo, centinaia di altri alleati lottano al fianco del giocatore. I momenti salienti in *Call of Duty* sono tra i più epici mai concepiti in un FPS, e quasi certamente impiegano un numero di attori virtuali colossale, più di qualsiasi altro videogioco.

Non ci sono solo missioni da affrontare in centinaia. Alcuni livelli vedono il giocatore parte di una piccola squadra alle prese con la resistenza nazista arroccata in altrimenti tranquilli paesini di campagna. L'intelligenza artificiale collabora attivamente col giocatore, fornendogli fuoco di copertura e attaccando le minacce più ovvie. A dirigerla, tuttavia, non è mai il giocatore, non è lui a manovrare i fili di quanto gli accade intorno. *Call of Duty* è un gioco brutale, pertanto muovendosi alla stregua di qualche lunatico in un film hollywoodiano si finisce dritti in una bara. È indispensabile sia cooperare con gli alleati, sia sfruttare con sagacia le coperture offerte dall'ambiente. Per questo motivo, le similitudini tra questo e l'altro FPS sulla Seconda Guerra Mondiale di Activision, *Return to Castle Wolfenstein*, sono poche e distanti tra loro. Piuttosto, è lecito considerare *Call of Duty* come un *Operation Flashpoint* per persone meno attente, o, ed è presumibilmente questo il desiderio di Activision, come una continuazione di *Medal of Honor*, solo più grande, più brillante e più audace.

Con la RIVISTA per chi gioca alla GRANDE, questo mese:

SOUL REAVER 2

AZIONE MOZZAFIATO TRA I SIGNORI DELLA NOTTE!

E DA OGGI PUOI SCEGLIERE!

RIVISTA+ GIOCO COMPLETO+ DVD A SOLI € 7,70

OPPURE

RIVISTA+ GIOCO COMPLETO+ 3 CD A € 6,70

future games

SWAT: Global Strike Team

Un FPS futuristico in cui il giocatore indossa i panni di un poliziotto che deve trattenersi dalla tentazione di sparare alla schiena dei criminali catturati...

La mescolanza di scenari urbani riconoscibili e dettagli futuristici restituisce ambientazioni atmosferiche e credibili. Insieme ai sofisticati effetti di luce, il risultato è solido e quasi tangibile

La gestazione di *SWAT* non è stata delle più semplici. Interpretazione in chiave arcade degli FPS di maggior successo su PC, il suo sviluppo è cominciato come titolo Xbox-only, per essere dirottato in seguito anche su PS2. Una conversione difficile, ma che apparentemente riesce a riproporre degnamente molti degli squisiti effetti grafici della controparte Xbox. Tra questi, si distinguono gli impressionanti effetti di illuminazione dinamica. Ventole volteggianti appese al soffitto proiettano ombre dall'atmosferico movimento rotatorio. Attraversando aree di diversa luminosità si assiste ad un effetto che simula l'adattamento della pupilla alla luce. Il giocatore può eliminare le sorgenti luminose artificiali per coprire le manovre più discrete, ma non si creda per questo di trovarsi alle prese con un nuovo *Splinter Cell*. In *SWAT* non c'è tempo per pianificare strategie eccessivamente cerebrali: i livelli sono lineari (anche se lo nascondono bene) ed è possibile assegnare ai compagni di squadra (nonostante il loro livello di intelligenza artificiale sia piacevolmente elevato, simile a quello sperimentato nella modalità in cooperazione di *Halo*) solo semplici comandi del tipo 'chiudi questo' o 'apri quello'. La gara a punti (sfortunatamente l'unica opzione per il gioco online) vede il giocatore impegnato a ripulire edifici a tempo di record e con la massima efficienza.

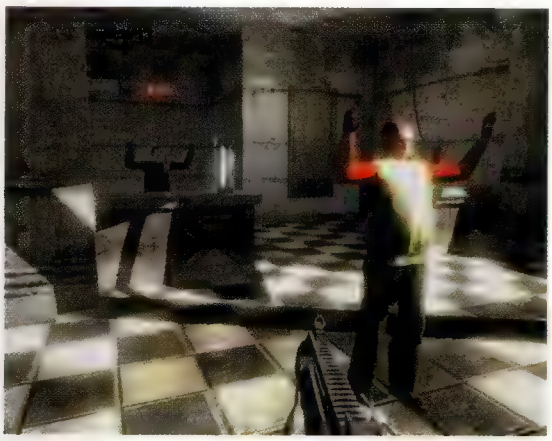
"Tottenham Court Road è una fedele replica della controparte reale, con tanto di pendolari vittime potenziali del fuoco incrociato"

L'accurato lavoro profuso nell'implementazione della luce è valorizzato dagli effetti di fumo e dall'uso della maschera

Le missioni spaziano dalla rapina in banca all'assalto del quartier generale di un'organizzazione terroristica mediorientale. Sorprendente il livello della metropolitana londinese, situato in una stazione 'liberamente ispirata' alla Tottenham Court Road, una fedele replica della controparte reale, con tanto di pendolari vittime potenziali del fuoco incrociato.

I nemici non vanno necessariamente uccisi. Ciascuno di loro presenta una 'justice bar', rappresentata da una barra circolare che compare sull'obiettivo quando viene puntato dal reticolo di mira. Questa barra indica il livello di reticenza all'arresto. Sparare e gridare (vedi Talk Time) sono due ottimi sistemi per riempire la 'justice bar' e far inginocchiare il bersaglio, che potrà quindi essere ammanettato con la pressione di un tasto. Ma occorre fare in fretta, o in caso contrario la preda si rialza per riprendere le ostilità. I nemici presentano un tasso di reticenza all'arresto sempre diverso, influenzato anche da fattori esterni come il numero di compagni ancora in vita. Anche un approccio più cauto può aiutare: sorprendere una avversario puntandogli la pistola alle spalle premia con la resa istantanea del nemico. Qualcuno potrebbe ritenere più comodo sparargli a sangue freddo piuttosto che perdere tempo per immobilizzarlo. Ed in effetti è possibile farlo, a patto di accettare la decurtazione dei

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Vivendi Universal**
Sviluppatore: **Argonaut Games**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Fine anno**



La possibilità di arrestare i nemici accresce la brutalità dei momenti di violenza

punti di merito accumulati, moneta preziosa da spendere in potenziamenti per le armi. Quest'ultima caratteristica aggiunge un pizzico di *Deus Ex* a quello che si potrebbe definire un *SOCOM* maggiormente improntato all'azione. Infine, a seguito di prestazioni eccezionalmente meritevoli, vengono elargite medaglie a testimonianza del proprio valore. La medesima ricompensa premia l'eventuale raggiungimento degli obiettivi secondari previsti in ogni missione.

A conti fatti, Argonaut è riuscita a differenziare la propria creatura dalla pletora di sparatutto in prima persona che vengono pubblicati con cadenza mensile. Se Vivendi riuscirà a venderne le peculiarità al grande pubblico, non c'è motivo per cui *SWAT:Global Strike Team* non possa rivelarsi uno dei giochi più importanti di questo Natale.

Nonostante alcuni momenti di *SWAT* riportino alla mente le stereotipate manovre stealth da un passetto alla volta proposte da molti videogiochi odierni, la presenza di obiettivi molto diversi tra loro determina un più maturo e completo approccio all'azione cauta

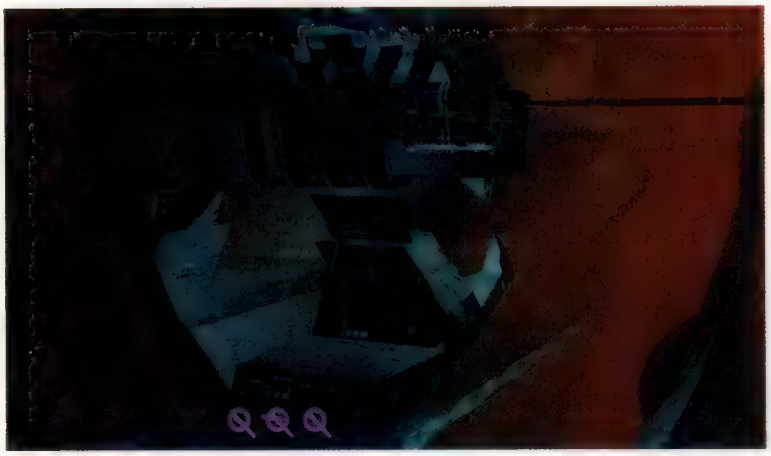
Talk time

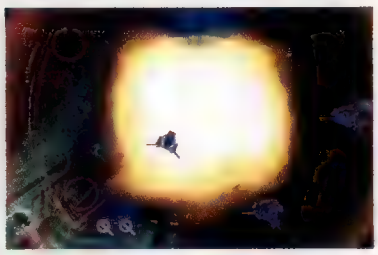
SWAT è compatibile sia con le cuffie vendute in bundle con *SOCOM*, sia con l'equivalente per Xbox Live. Ciò si traduce nella facoltà di impartire semplici comandi ai compagni di squadra attraverso un efficiente sistema di riconoscimento vocale; ordinate loro di sfondare una porta e lo faranno, consentendovi di dedicarvi ad altro. Oppure, volendo recitare la parte del poliziotto tutto d'un pezzo, è possibile gridare ai cattivi digitali "Polizia! Polizia!" finchè non soccombono alla vostra forza di persuasione.

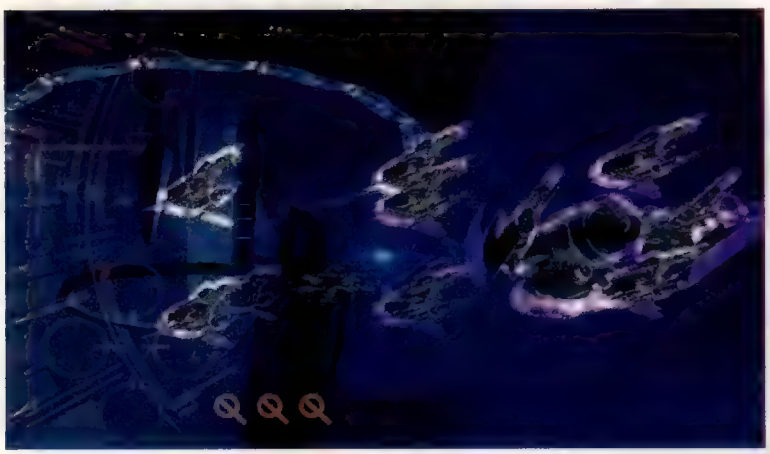
Xyanide

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Playlogic**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Autunno**

Astronavi spaziali mutanti, streghe adolescenti e armi che sudano. Dall'Olanda uno sparatutto decisamente poco convenzionale



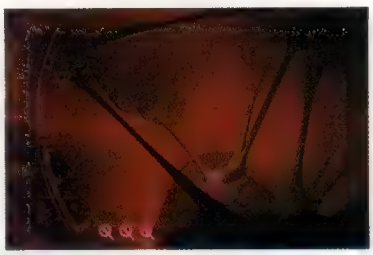


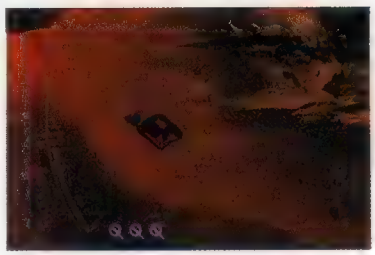


Sebbene graficamente discreto, il motore di gioco merita ancora qualche rifinitura. Lo spostamento della telecamera alle spalle dell'astronave compromette l'estensione dell'orizzonte visivo

Quando David Lynch firmerà per lo sviluppo di uno sparatutto vecchia scuola, da realizzare con l'aiuto di un intero studio specializzato nella creazione di anime e una manciata di locazioni disegnate da HR Giger, magari anche in collaborazione con il direttore artistico di 'Metropolis', sarà ormai troppo tardi. Playlogic, una software house olandese fondata un anno fa, lo ha già battuto sul tempo. *Xyanide* è un'innovativa miscela di azione tipica degli sparatutto 2D anni '80 con le moderne sofisticherie del 3D. Il giocatore dirige una nave spaziale contro orde di nemici, decimandoli con laser e lanciamissili di supporto, a loro volta caricabili tenendo premuto il pulsante corrispondente per un effetto ancora più devastante.

Ma *Xyanide* racchiude più che un semplice accenno nostalgico ad *R-Type*. Grazie a un motore 3D basato sul Renderware, la regia virtuale ruota turbinosamente attorno all'astronave: un momento la segue da dietro, poi la riprende dall'alto, più tardi ancora si colloca di lato. Tutto questo mentre il giocatore si fa strada con lo stick analogico sinistro e punta i laser con quello destro, decimando le astronavi nemiche tutt'intorno non senza dover far ricorso a un pizzico di materia grigia.





Le fasi avanzate di *Xyanide* sono spesso interessate da una progressivo orientamento del level design verso l'organico

E poi c'è il fattore trasformazione. Tutt'altro che un ammasso di ferraglia rigido e invariabile, l'astronave può mutarsi seguendo due indirizzi diversi, Mech o Organic, a seconda del tipo di 'mutatore' raccolto. Scegliendo Mech si ottengono un potente laser, una serie di bombe hi-tech e scariche soniche. Optare per Organic significa poter attaccare con armi meno efficaci, ma affiancate da power-up come i feromoni, utili per illudere gli organismi ostili di essere uno di loro.

La mutazione è il cardine del gioco. L'azione si svolge in un mondo fantasy creato da una strega spaziale vittima dell'urto con un meteorite intriso di xyanide, una sostanza che converte il pensiero in realtà. Il regno da lei immaginato è uno scenario da incubo, devastato e multiforme, in grado di mutare mentre se ne perlustrano gli interni. Per questo motivo, ai primi livelli caratterizzati da un design robotico seguono altri dall'aspetto organico. Lo spettacolo visivo è abbagliante, fatto di corridoi e scenari dove la carne si fonde con l'acciaio. Un *Ikaruga* rivisto in chiave europea. Uno shooter vecchia scuola trattato come un film cult di fantascienza infarcito di temi manga.

Come per molti sparatutto 2D, **Videogiochi** teme che *Xyanide* sia destinato a trovare un mercato solo fra i reduci del periodo in cui l'abilità era l'unica cosa che contasse. Ma Playlogic è certa di avere quello che serve per sfondare anche nel mercato di massa. La grafica, del resto, potrebbe risultare sufficientemente accattivante da attirare il pubblico che merita.

Se ti abboni ora pagherai meno di €4 a numero!

Abbonati, conviene!

SOLO QUESTO MESE EXTRA SCONTO!

NON AFFRANCARE
Francatura ordinaria a carico del destinatario, da addebitarsi sul conto di credito speciale n 10085 presso l'ufficio postale di Milano Precotto
(Aut. n. CMP/5163/BM/00 del 21/07/00 Milano CMP Borromeo Serv. Amm.ne)

future media italy

Media with passion

Future Media Italy
Servizio Abbonamenti
Via Asiago, 45
20128 - Milano

OFFERTA SPECIALE ABBONAMENTO A VIDEOGIOCHI

Sì! Desidero abbonarmi per un anno a **Videogiochi,** approfittando dell'offerta a me riservata, e valida solo questo mese, con un risparmio del **40%**. 11 numeri al prezzo speciale di **€ 40,00** anziché € 66,00.

Modalità di pagamento (indicare con una crocetta)

☐ Versamento su bollettino postale che mi invierete

☐ Carta di Credito (dati riportati qui sotto)

Autorizzo l'addebito della Carta di Credito

☐ CartaSi ☐ Diners ☐ BankAmericard ☐ AmericanExpress

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| SCAD |_|_|/|_|_|

Firma del titolare .....

Se ti è più comodo, puoi inviare la cartolina via fax al numero 02/26005512

Cognome .....

Nome .....

Indirizzo ..... Nr. .....

Località .....

Prov. |_|_| C.A.P. |_|_|_|_|_| *Data di nascita |_|_|/|_|_|/|_|_|_|_|

*Telefono .....

*E-mail .....

*INFORMAZIONE FACOLTATIVA

Per informazioni - Ufficio abbonamenti
telefono: 02/26005517
e-mail: abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

INFORMATIVA AI SENSI DELL'ART.10 DELLA LEGGE 675/96

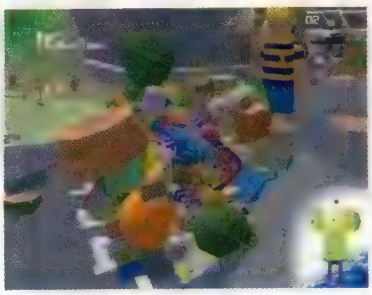
Il trattamento dei dati personali raccolti che ti riguardano sarà svolto nell'ambito della banca dati elettronica di Future Media Italy e nel rispetto di quanto stabilito dalla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali. Il trattamento dei dati, di cui ti garantiamo la riservatezza, è effettuato al fine di aggiornarti su iniziative ed offerte. Per essi tu potrai richiedere in qualsiasi momento la modifica o la cancellazione. Nel caso tu non desiderassi ricevere comunicazioni commerciali da Future Media Italy e da suoi partner commerciali qualificati, segnalalo barrando la seguente casella ☐

Offerta valida fino al 15/10/2003

Katamari Damashi

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Primavera 2004**

Da Namco è in arrivo un videogioco con un protagonista finalmente diverso dal solito: uno stercorario cleptomane



Non è ancora chiaro se i controlli rispondono come se la palla sia perfettamente sferica, o se la fisica soggiacente ai suoi movimenti è condizionata dalla forma degli oggetti che ne incrostano la superficie

Un principe alieno con la testa a forma di supposta arriva in una utopia urbana per perorare la causa di suo padre. È subito chiaro che l'unico modo per riuscire nella sua missione è aggirarsi per le strade della città spingendo una palla appiccicosa fino a farla diventare molto, molto grande.

È questo il tema centrale del nuovo gioco in preparazione da Namco, una delle novità più interessanti del recente PlayStation Meeting 2003. Lo sferico ammasso di sporcizia cresce progressivamente man mano che ingloba gli oggetti dalle dimensioni inferiori alle sue incontrati lungo la strada, compresi esseri umani o intere automobili. Numerosi movimenti speciali (per quanto possano definirsi tali) consentono di evitare gli ostacoli, il cui urto provocherebbe la caduta al suolo del ciarpame più instabile.

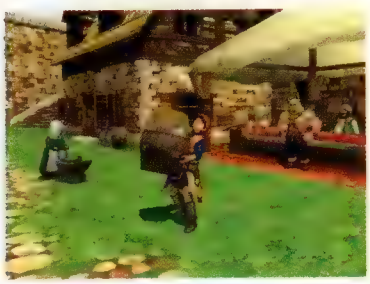
Da quanto esposto, appare evidente che *Katamari Damashi* è uno di quei giochi che fa perno su un'unica idea portante. Sebbene quel poco mostrato finora non sia sufficiente per trarre conclusioni attendibili sulla qualità del titolo, *Super Monkey Ball* insegna quanto accessibile e al tempo stesso gratificante possa essere un'idea incentrata sul semplice controllo analogico. Non resta dunque che avere fiducia nella carica di simpatia che già da adesso *Katamari Damashi* sprizza da tutti i pori.

Un sistema a prova di bomba per rimorchiare uomini (sopra). E se la sfera è abbastanza grande, è possibile anche trascinare intere automobili (ma solo più in là nel gioco)

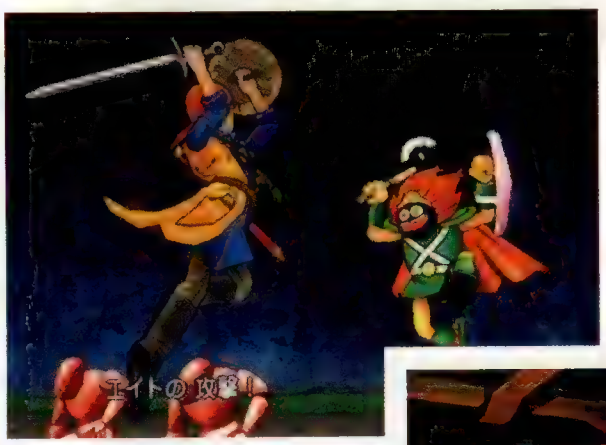
Dragon Quest VIII

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Square Enix**
Sviluppatore: **Level 5**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **NA**

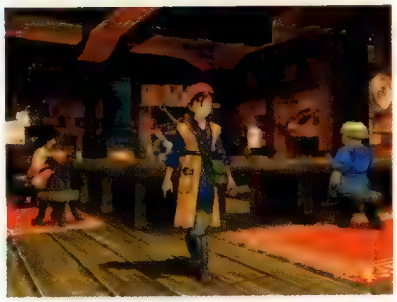
Se esiste un gioco capace di animare dibattiti attorno ad una sola immagine, quello è sicuramente un nuovo episodio di *Dragon Quest*



Il bagliore del sole è più di una semplice trovata stilistica. Sembra che l'alternanza tra giorno e notte inciderà su alcuni aspetti dell'ambiente



Sebbene tradizionali nello svolgimento, le battaglie vantano ora un maggiore dinamismo, con i personaggi che saltano avanti e indietro per sferrare i loro attacchi



Level 5 alla conquista del gioco di ruolo nipponico. Come se non bastasse un titolo del calibro di *Dark Cloud 2* all'attivo e l'imminente *True Fantasy Live Online* a far girare la testa degli appassionati, Level 5 è stata scelta da Square Enix per portare avanti lo sviluppo di *Dragon Quest VIII*, un segnale importante della popolarità raggiunta dallo stile di questa software house. Un riconoscimento che Level 5 intende onorare con la creazione di un universo pienamente 3D in grado di rendere giustizia al character design di Akira Toriyama.

Sebbene graficamente possa apparire eccessivamente stilizzato, il gioco garantisce un più elevato livello di realismo, perlomeno quel tipo di realismo che ci si aspetterebbe da un gioco di questo tipo, tra guardaroba da rovistare e una sbirciatina tra i libri di uno scaffale.

I fan di vecchia data non temano profondi stravolgimenti alla struttura di gioco classica della serie. Yuji Horii è ancora una volta presente in qualità di supervisore, e il sistema di combattimento a turni non sembra aver subito alterazioni sostanziali.

A differenza di quanto facciano pensare le immagini, il gioco non verterà prevalentemente sull'esplorazione di ampie lande digitali. Sono infatti previsti ben nove dungeon. Un'impaziente **Videogiochi** aspetta di approfondire la conoscenza di questo insolito connubio tra vecchia scuola e nuova generazione.

Perché abbonarsi?

- Se ti abboni entro il 15 ottobre paghi 11 numeri di **Videogiochi** 40€ invece di 66€ Abbonandoti dopo il 15 ottobre, pagherai invece 48€, quindi non perdere tempo!
- La rivista arriva a casa tua quando esce in edicola*
- Non rischi di perdere neanche un numero

Come abbonarsi?

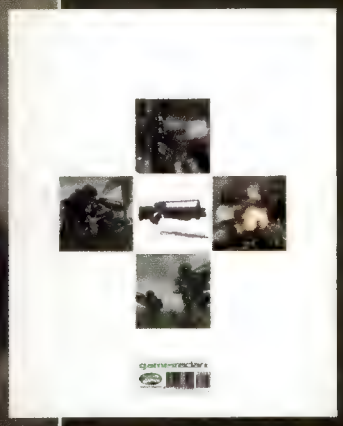
Compila la cartolina allegata oppure, se non vuoi perdere tempo, abbonati online all'indirizzo **www.futuremediaitaly.it/abbonamenti**

Per informazioni, telefona al numero **02 26005517** oppure spedisci un'e-mail a **abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it**

*In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in quattro giorni lavorativi oltre a quello di spedizione, Future Media Italy è confidente di poter consegnare ai propri abbonati la rivista **Videogiochi** in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve causa di forza maggiore

future games

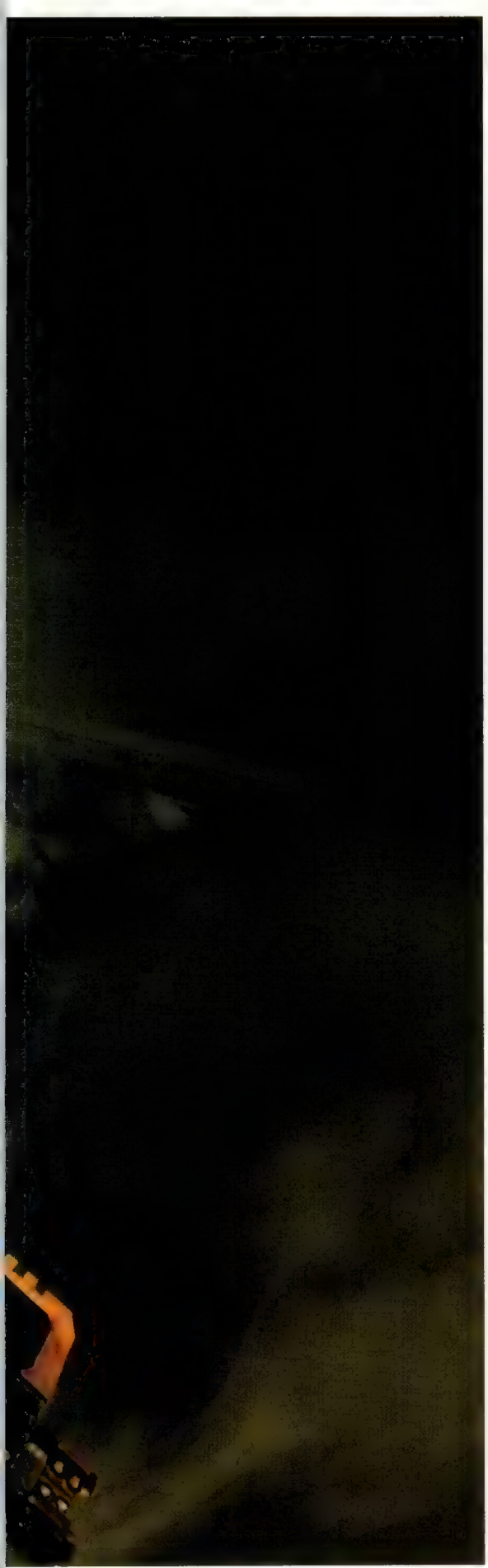
Il meglio per i videogiocatori



Abbonarsi conviene

Abbonarsi subito ancora di più

Approfitta della strepitosa offerta lancio di **Videogiochi**: abbonandoti entro il 15 ottobre, riceverai 11 numeri della rivista a soli 40 euro! (via la calcolatrice, sono meno di 4 euro a numero)



Killzone

La softeca PlayStation2 annovera almeno un esponente eccellente di ognuno dei più comuni generi videoludici esistenti. Tranne, ironicamente, il più comune. Da Amsterdam, lo sparatutto che promette di colmare la lacuna

Pochi giochi possono vantare una spinta promozionale tanto efficace quanto quella che ha *preceduto* l'annuncio di *Killzone*. È stato sufficiente che nel 2001 una voce si levasse dal regno delle indiscrezioni sussurrando '*Halo*-killer per PS2' perché la comunità videoludica reagisse di conseguenza. Nei due anni trascorsi da allora si è assistito alla puntuale disamina forense di ogni brandello di informazione o immagine gettata nella rete. Dalla più probabile alla meno attendibile. Neanche la scoperta che il progetto era in sviluppo presso gli studi di una misconosciuta società olandese è riuscito a mitigare l'euforica bramosia di notizie. La forza travolgente del passaparola non ha risparmiato neanche il sito Amazon.co.uk, che ha incluso *Killzone* nella lista dei videogiochi in preordinazione (portando come data d'uscita il 26 dicembre) ancor prima che Sony lo annunciasse ufficialmente. Raramente un simile fenomeno ha accompagnato lo sviluppo di un gioco che non fosse la nuova iterazione di un apprezzato franchise o l'ultimo lavoro di un Kojima o di un Miyamoto.

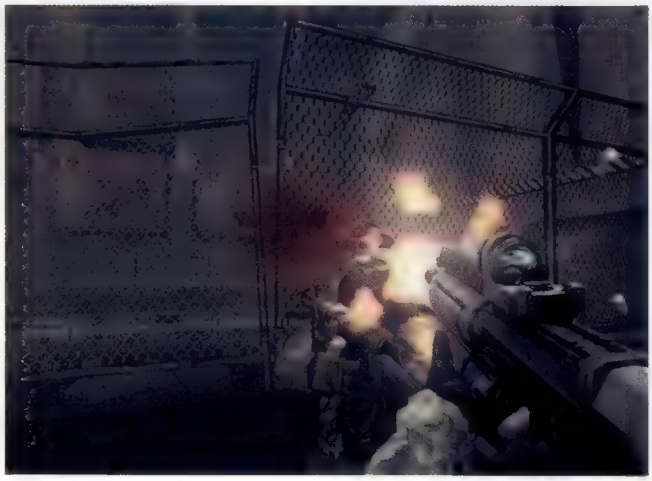
Tutto merito di quel malizioso riferimento all'opera di Bungie? Secondo **Martin de Ronde**, direttore commerciale di Guerrilla, la bagarre scatenata dal suo progetto mette in evidenza una verità più sottile. "L'aspetto più significativo di questa attività nei forum", fa notare, "è che dimostra l'esistenza di una reale domanda di un FPS disegnato specificatamente per PS2. Fino ad oggi abbiamo visto conversioni da PC oppure FPS sviluppati per tutte e tre le piattaforme. Questa è la prima volta che uno sparatutto in prima persona viene sviluppato espressamente per PS2, sfruttando a dovere le sue specifiche potenzialità". Dopo aver speso diverso tempo con una versione preliminare di *Killzone*, **Videogiochi** può testimoniare a favore di questa dichiarazione. *Killzone* è impressionante. Dalla qualità delle texture al dettaglio delle scenografie. Dalla potente resa delle armi all'epico tema musicale che accompagna le fasi di gioco più drammatiche. Dagli effetti speciali che accarezzano lo schermo alla sofisticata intelligenza artificiale che governa i partecipanti ai conflitti a fuoco. Sebbene manchi ancora un anno alla release definitiva, *Killzone* sembra già confermare le aspettative suggerite dai pettegolezzi.

Ma una domanda resta ancora senza risposta. Chi sono i Guerrilla? Da dove salta fuori un team che al primo colpo riesce a spremere con tale veemenza l'hardware Sony e a guadagnarsi la fiducia di SCEE? Guerrilla è il nuovo nome di Lost Boys, una giovane software house olandese nata nel 1999 dalla fusione di tre team di sviluppo indigeni, Formula Games, Orange Games e Digital Infinity. "All'inizio eravamo al lavoro su tre progetti", racconta de Ronde. "*Call of the Dragonfly* era probabilmente il concept più innova-

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEE**
Sviluppatore: **Guerrilla**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Estate 2004**

Sebbene non sia possibile pilotare alcun tipo di veicolo, mezzi pesanti (e volanti) giocano comunque un loro ruolo nel contesto bellico, terrificando il giocatore con bombardamenti missilistici. Non mancano comunque postazioni mitragliatrici fisse o di cannoneggiamento da cui rispondere adeguatamente

Per Luger, far fuoco con un simile mitragliatore (sinistra) equivale più o meno ad abbracciare il motore di una Ferrari. In compenso, riesce a correre più velocemente dei propri compagni, ed è dotata di un utile visore termico



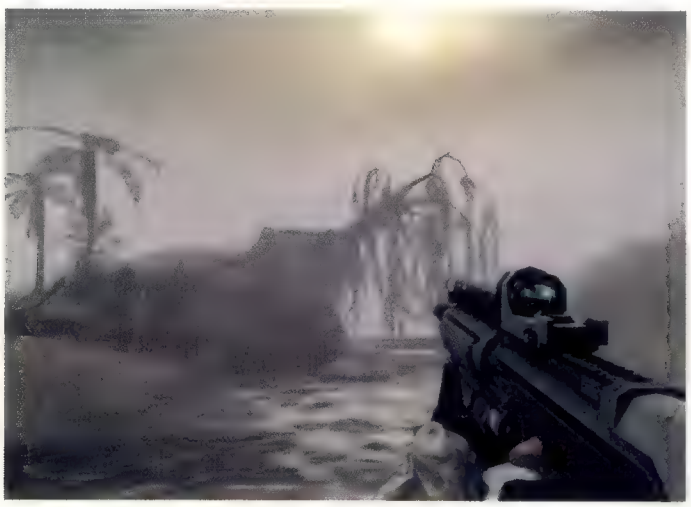
tivo a cui abbia mai avuto il piacere di lavorare ed è forse per questo motivo che nessun publisher ha mai accettato di finanziarlo. Quindi c'era *Knights*, un platform game, ma in questo caso il produttore [la società tedesca Swing Entertainment] ha dichiarato bancarotta ancor prima che riuscissimo a terminarlo. E poi, fortunatamente, c'era *Killzone*. Il personale che si era occupato degli altri due progetti è stato dirottato su quest'ultimo, portando alla formazione di un unico team composto da circa trenta persone". Il primo approccio con SCEE risale al 1999. Con PS2 ancora lontana dagli scaffali dei negozi, Guerrilla non aveva altro da mostrare se non una tech demo per PC realizzata da **Arjan Brussee**, attuale direttore dello sviluppo di Guerrilla. "All'epoca si faceva un gran parlare di *Quake III* e delle sue superfici curve," ricorda de Ronde, "e quando mostrammo la demo di Arjan al produttore, con la sua miriade di poligoni curvi tutti texturati, la reazione fu talmente entusiastica che andò a chiamare alcuni tecnici Sony per dargli un'occhiata". Il responso fu così positivo che nel marzo dello stesso anno de Ronde e Brussee ricevettero da Sony i primi kit di sviluppo con l'incarico di realizzare uno sparatutto in soggettiva per PS2. Dopo diverso tempo dedicato alla ricerca e allo sviluppo della tecnologia nonché all'edificazione di un solido game design, l'inizio del 2002 ha visto il progetto *Killzone* cominciare effettivamente a prendere forma.

Dopo un'approfondita analisi di quegli aspetti del gioco che Guerrilla è disposta a rivelare (su altri, come la confermata modalità online, preferisce per il momento mantenere un granitico riserbo), è palese che *Killzone* dispone delle qualità per diventare per Sony il suo personalissimo *Halo*. Ciononostante, alla luce delle sue peculiarità, il paragone col titolo di Bungie non ha ragione di esistere al di fuori di mere questioni d'immagine.

Killzone è la storia di quattro soldati impegnati in una guerra epocale. Ambientato in un periodo di colonizzazione planetaria, il gioco descrive il conflitto fra le forze fedeli alla Terra (la Intergalactic Strategic Alliance, o più semplicemente ISA) e l'agguerrita fazione militare separatista degli Helghast. Dopo un sanguinoso attacco perpetrato ai danni di una colonia terrestre, quattro membri dell'ISA si lanciano in una missione suicida dietro le fila nemiche.

Collocato in un futuro prossimo, lo scenario bellico pensato da Guerrilla è decisamente lontano dagli esotici paesaggi alieni di *Halo*. Alle pistole laser dei Covenant, *Killzone* preferisce i fucili d'assalto degli Helghast. Il motivo va ricercato nel duplice proposito di apparire plausibile e di conseguenza riconoscibile agli occhi della massa. Perché, de Ronde non ne fa un mistero, *Killzone* vuole piacere a quanti più videogiocatori possibile. "Siamo sviluppatori, certo, e il plauso della critica ci lusinga", dice. "Ma siamo anche dei lavoratori decisi a vendere il maggior numero possibile di copie. Per questo motivo è stata nostra premura rendere il tutto riconoscibile, allestendo un ambiente futuristico, ma ispirato ai conflitti del ventesimo secolo".

Avrete notato che si è parlato di quattro soldati. Di un team. Prima che cominciate ad avanzare timorosi confronti con altri giochi basati sulla gestione di una squadra, come



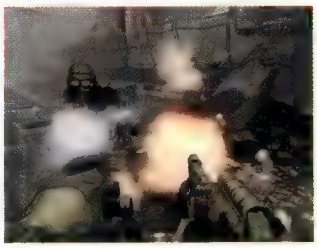
In uno dei livelli all'aperto visitati da **Videogiochi**, una patina semitrasparente sovrimposta alla scena riproduce con grande efficacia la foschia e il pulviscolo che sorvola la vegetazione. Quest'ultima, alta e rigogliosa, ondeggia realisticamente al vento

SOCOM o *Ghost Recon*, è bene precisare che *Killzone* non funziona allo stesso modo. Di fatto il giocatore comanda un solo personaggio, con i suoi commilitoni impegnati a svolgere funzioni di copertura e supporto. Una volta selezionato il proprio alter ego, la facoltà di trasferirsi nei panni di un soldato diverso è concessa esclusivamente fra un livello e l'altro. Considerando che ogni elemento gode di caratteristiche peculiari, l'approccio al gioco cambia a seconda del personaggio prescelto. Guerrilla è al momento disposta a svelare l'identità di due di loro: Templar, un soldato generico moderatamente abile in ogni attività, e Luger, una donna specializzata nell'infiltrazione. Ognuno di loro è equipaggiato con armi specifiche, rispettivamente un fucile d'assalto con annesso lanciagranate, e una pistola mitragliatrice silenziata ed un coltello. Sebbene il giocatore non possa mai liberarsi dell'arma legata al proprio personaggio, due slot extra permettono di raccogliere dal campo di battaglia gli strumenti d'offesa eventualmente rilasciati da alleati e oppositori.

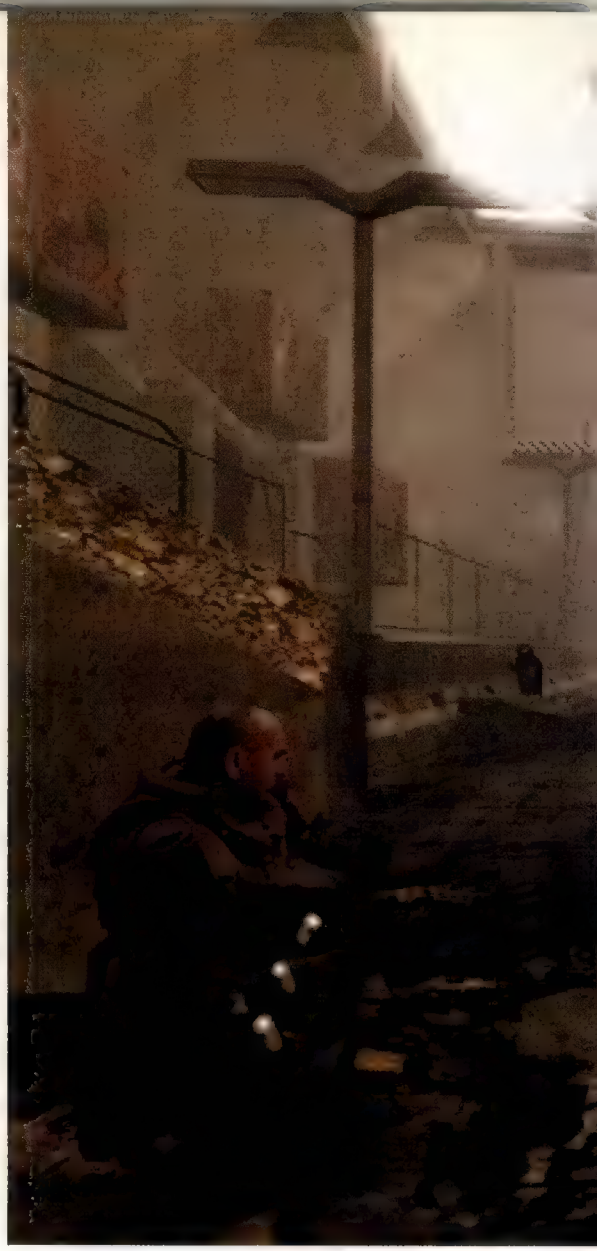
Le differenze fra i vari componenti del team non si basano unicamente sulle armi in loro possesso, ma abbracciano anche le rispettive caratteristiche fisiche. Al contrario di Templar, ad esempio, Luger è in grado di arrampicarsi sulle corde o di strisciare all'interno di stretti cunicoli. D'altro canto, la sua modesta stazza le impedisce di adoperare le armi più dirompenti con la stessa efficacia e precisione di Templar. Dopo aver saggiato gli effetti di questa differenziazione prestazionale nel corso di uno dei tre livelli provati da **Videogiochi**, è difficile metterne in dubbio le doti di stimolo alla rigiocabilità. Il medesimo gruppo di Helghast è stato dapprima caricato frontalmente ai comandi di Templar, quindi ri-negoziato silenziosamente con Luger, ma da una postazione soprelevata a cui solo lei aveva accesso.

"È la prima volta che uno sparatutto in prima persona viene sviluppato espressamente per PlayStation2 sfruttando a dovere le sue specifiche potenzialità"

Un altro elemento che distingue il ruolo della squadra in *Killzone* rispetto a quello che tradizionalmente ricopre in altri sparatutto, è la sua totale autonomia. Il giocatore non può impartire ordini ai propri compagni, neanche il più banale. Ma questo non significa che le IA lo ignorino. Di fatto, è vero l'opposto. È una delicata questione di equilibrio. Da un lato abbiamo le IA, capaci di condurre un'analisi tattica dello scenario bellico e di agire di conseguenza. Dall'altro il giocatore, che con il suo comportamento influenza quello dei suoi compagni. L'obiettivo di Guerrilla è fare in



Sebbene generalmente autonomi e capaci di badare a se stessi senza farsi ammazzare, alcuni dei propri compagni andranno comunque scortati e difesi durante specifiche missioni. In questi casi, la loro esposizione al fuoco nemico è inevitabile e la probabilità di stramazzare al suolo decisamente concreta



Ognuno degli undici livelli di gioco è a sua volta suddiviso (in media) in quattro sezioni. Ogni sezione propone almeno un paio di quelli che Guerrilla definisce "momenti memorabili". **Videogiochi** ha assistito ad una di queste sequenze (destra). Dopo aver messo al tappeto diversi soldati Helghast fra le macerie di un angiporto abbandonato, dall'alto entra in scena un'astronave. L'accompagnamento musicale si impenna drammaticamente, mentre il velivolo rilascia un nuova squadriglia di Helghast. E il massacro riprende

Il mirino telescopico montato sul fucile di precisione offre un coefficiente di zoom variabile agendo sulla croce direzionale

modo che il giocatore si senta parte di un gruppo così militarmente affiatato da non avere neanche bisogno di comunicare. "I tuoi colleghi rispettano un preciso set di regole", spiega il capo designer **Martin Capel**. "Ognuno di loro sa badare a se stesso, si ripara dal fuoco nemico quando è in difficoltà o offre copertura nel caso tu decida di avanzare. Non iniziano a sparare finché tu non inizi a sparare (a meno che non vengono attaccati, ovviamente). Non ti si piazzano mai sulla linea di fuoco. Non arriverai mai ad una porta per poi trovarla occlusa da un tuo compagno". I giocatori di *SOCOM* sanno quanto può essere frustrante avere accanto dei pesi morti. Ma ci sono momenti nel titolo di Zipper Interactive in cui ci si scopre estranei al conflitto, disorientati, con i SEAL manovrati dalla CPU impegnati a seccare terroristi di cui si ignora persino la posizione. "Uno dei nostri principali obbiettivi è fare in modo che il giocatore non debba mai trovarsi costretto ad 'accudire' i propri compagni", afferma de Ronde. "Ma allo stesso tempo ci siamo assicurati che questi ultimi non siano così forti da svolgere il lavoro al posto del giocatore". "Si tratta di una delle questioni più critiche del comportamento delle IA", aggiunge Capel. "È inammissibile che siano loro a divertirsi. Questo è il tuo divertimento".

Al fine di soddisfare questo proponimento, Guerrilla ha allestito un algoritmo di gestione delle IA spaventosamente sofisticato. Un codice che ovviamente governa tanto gli ISA quanto gli Helghast. "Abbiamo sviluppato un modello di percezione molto realistico", dice il responsabile dell'IA, **Arjen Beiji**. "Non ci sono escamotage che comunicano al nemico la posizione del giocatore finché non viene sentito o avvistato". Quando Beij mosta a **Videogiochi** l'editor proprietario impiegato per monitorare e perfezionare il comportamento delle intelligenze artificiali, l'occhio fatica a trovare punti di riferimento nel marasma di coni, cerchi, numeri e tracciati che invadono lo schermo. "Questo puntino è il soldato nemico", spiega Beiji indicando un'area dello schermo che mostra la scena dall'alto. "Il cono verde è il suo campo visivo, mentre quei due coni gialli che si distendono lateralmente rappresentano la visione periferica". La necessità di avere due indicatori distinti rispettivamente per la visione periferica e quella frontale (piuttosto che un unico semicerchio che includa entrambe), stimola la curiosità di **Videogiochi**. "Ci serve distinguerle", dice Beiji, "perché la visione periferica riesce solo a percepire i movimenti, non anche ad identificare l'oggetto in movimento. E il nostro codice ne tiene conto". Questo livello di attenzione al dettaglio si manifesta in tutto il codice di gestione delle IA. Gli Helghast elaborano autonomamente una propria linea di condotta, assegnando diversi livelli di priorità alle varie opzioni operative previste (attacca, tieni l'arma pronta, fuggi, perlustra la zona e così via) sulla scorta delle informazioni di cui vengono costantemente riforniti (il

Gli Helghast rientrano di diritto nella categoria dei più raggelanti nemici che abbiano mai popolato uno sparatutto in prima persona. Finire vittima di una loro imboscata – magari tesa in uno scenario invaso dalla vegetazione – non è una bella esperienza. Vedere tutti quegli occhi scarlatti sbucare dai cespugli all'improvviso produce un brivido dietro la schiena

nemico ti osserva, il nemico si sta spostando, il nemico sta ricaricando, il nemico ha un bazooka e così via). Dal momento che gli Helghast sono una forza militarmente organizzata, il comportamento dei soldati è ulteriormente influenzato dalla loro posizione nella scala gerarchica. La fanteria riceve ordini dagli ufficiali della Elite, a loro volta subalterni degli Staff Commander. Inutile precisare che l'eliminazione di un ufficiale ha intuibili ripercussioni sull'efficacia delle manovre orchestrate dai suoi soldati.

Uno sparatutto ambizioso come *Killzone* non può rifiutarsi di offrire un adeguato arsenale. Guerrilla conta di rendere disponibili ben 22 armi, fra quelle in dotazione agli ISA e quelle imbracciate dagli Helghast. Dalla pistola al fucile di precisione, dal lancia razzi al fucile a pompa, passando per lanciagranate, postazioni mitragliatrici e cannoni antiaerei. **Videogiochi** viene introdotta a ciascuna di queste armi attraverso un apposito poligono di tiro virtuale. Arjan Brussee è sinceramente esaltato durante la dimostrazione. Immerso nelle poderose sonorità diffuse dall'impianto surround che ci circonda, si dimena come un tarantolato mentre scarica raffiche di mitra per aria. Difficile biasimarlo vista l'estrema sensazione di potenza trasmessa. Il livello di dettaglio delle armi è notevole, ma si manifesta ancor più sensibilmente durante le complesse animazioni di caricamento, speciali al punto da indurre **Videogiochi** a trattarle in una porzione *ad hoc* di questa anteprima (vedi pagina 56). Ma non è solo col piombo che è possibile mettere fuori combattimento le truppe degli Helghast. Premendo il tasto X in prossimità del nemico, si innesca un breve attacco corpo a corpo portato con l'arma in pugno. Alle varie categorie di armi sono associate specifiche animazioni. Le pistole, ad esempio, vengono afferrate per la canna e impiegate a mo' di martello, mentre il calcio di un fucile dapprima schiaffeggia la vittima, per poi affondare sul cranio stendendola al suolo.

Camera instabile

A differenza dei tradizionali sparatutto in soggettiva, l'oscillazione della visuale restituisce l'illusione di trovarsi effettivamente all'interno di un corpo virtuale piuttosto che ai comandi di una telecamera con un'arma penzolante sul davanti. È un po' come guardare la scena attraverso una microcamera appiccicata in mezzo agli occhi del proprio alter ego. Sebbene durante i combattimenti resti puntata verso l'orizzonte per ovvie esigenze di visibilità, già durante la ricarica dell'arma è possibile percepire modeste inclinazioni dell'inquadratura come se con lo sguardo si seguissero le varie fasi della procedura. Ma è quando si compiono operazioni più 'movimentate', come il salto del tronco mostrato in sequenza, che l'effetto si manifesta in tutta la sua efficacia persuasiva. Notare la mano poggiata sul tronco.

I primi istanti di gioco vedono un solitario Templar alla ricerca degli altri tre compagni dispersi dietro le linee nemiche. Il giocatore potrà impersonare uno di loro solo dopo che si sarà ricongiunto col gruppo

Più in generale, le animazioni sono un aspetto in cui *Killzone* eccelle. Non è comune registrare una simile cura nei movimenti dei personaggi di uno sparatutto in soggettiva. L'artista capo di Guerrilla **Jan-Bart van Beek** illustra il suo personalissimo *modus operandi*. Animazioni complesse sono composte da una serie di animazioni più semplici, interconnesse attraverso una sorta di 'network logico'. In base all'azione eseguita, le animazioni si 'fondono' nei tempi e nelle modalità stabilite dal network, dando origine al risultato desiderato. Sebbene difficile da descrivere, i risultati ottenibili dal sistema sono facilmente apprezzabili. Non vedrete poligoni intersecarsi in *Killzone* né soldati ruotare sul posto o peggio ancora dividersi a metà all'altezza del busto. "Nessuna di queste animazioni è motion caputred", aggiunge orgoglioso van Beek. "Preferisco lavorare alla vecchia maniera". A tal proposito è bene precisare che, al contrario di quanto asserito dai soliti ben informati della rete, *Killzone* non fa uso del middleware Havok per la fisica dinamica. Piuttosto, il team ha intenzione di adottare algoritmi di fisica sviluppati internamente per il perfezionamento di alcune animazioni (ad esempio per adattare la postura di un cadavere ai dislivelli di una rampa di scale).

Replicare le atmosfere di epiche battaglie è un obiettivo che non può prescindere dal supporto di un altrettanto epico sottofondo musicale. **Joris de Man** è il responsabile dell'intero comparto audio di *Killzone*. Il brano musicale che fa ascoltare a **Videogiochi** si regge su un potente ritmo marziale addolcito da una melodia di cori dal carattere epico. Per ottenere simili risultati, de Man ha dapprima composto i brani in MIDI, quindi li ha 'tradotti' in spartiti ed è volato in Russia per farli suonare dall'orchestra sinfonica di Mosca. Il risultato finale non si discosta dalle migliori produzioni cinematografiche. Ma dove de Man sorprende **Videogiochi**, è nell'elaborazione degli effetti sonori. Una volta ricevuta una determinata sequenza dal reparto animazione, de Man la decostruisce mentalmente ed immagina quale effetto sonoro potrebbe associare ad ogni movimento. Quindi va in giro per lo studio in cerca degli 'strumenti' adatti a realizzare i campionamenti del caso. Lattine, bastoni, tessuti, scotolame vario, tutto il materiale che gli capita a tiro viene sottoposto ad ogni tipo di tortura per strizzarne sonorità utili al processo di creazione. Il sonoro che accompagna il caricamento di un'arma, ad esempio, può essere la risultante dell'unione di quattro, sei o addirittura otto distinti effetti sonori. Uno per ogni azione, dal banale clangore prodotto dall'inserimento del caricatore nel suo alloggiamento, all'appena percettibile fruscio prodotto dalla mano che scivola nella tasca per estrarne il caricatore. "Ovviamente, data la visuale, non si vede nessuna mano entrare in nessuna tasca," dice de Man. "Semplicemente esce dallo schermo vuota e rientra col caricatore in mano. Ma solo perché non si vede non vuol dire che non emetta alcun suono".

Per quanto possano essere sofisticate le intelligenze artificiali, evocativi i brani musicali e possenti le armi di uno sparatutto in prima persona, ai fini della resa finale non c'è fattore più critico del sistema di controllo. Ogni buon proposito rischia di cadere nel nulla se il reticolo di mira risulta ingovernabile. E su PlayStation2 non è un rischio da considerare con leggerezza. A tal proposito è significativo il fatto che l'ultima cosa che **Videogiochi** ricordi dei trenta minuti di guerra digitale concessale da Guerrila sia proprio il sistema di controllo. Banalmente, è così robusto da non dare adito a malumori. Sebbene la calibrazione pre-impostata non sollevi esigenze di ritocco, la possibilità è comunque concessa, assieme ad un'opzione per attivare un aiuto alla mira (disabilitata durante la dimostrazione).

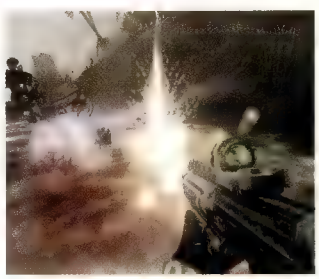
"I tuoi compagni non sono così forti da svolgere il lavoro al posto tuo. È inammissibile che siano loro a divertirsi. Questo è il tuo divertimento"

Animazioni complesse

La procedura di ricarica dell'arma è una manovra alquanto articolata che può comportare fino a due o tre secondi pieni di vulnerabilità se incautamente eseguita nel bel mezzo di un furioso conflitto a fuoco.
Nel caso del fucile di precisione mostrato in sequenza (da leggere da sinistra a destra partendo dall'alto), l'arma viene dapprima spostata sul braccio sinistro, quindi la mano destra solleva il coperchio del vano munizioni, estrae il caricatore vuoto, lo sostituisce con uno pieno (che assicura con un colpetto portato col palmo della mano), richiude il coperchio e infine riporta l'arma sul lato destro.

Ciò di cui **Videogiochi** conserva un vivido quanto piacevole ricordo sono lo stile grafico ed il dettaglio di *Killzone*. Mentre il concept artist **Jeroen Brinkhuis** mostra pregevoli illustrazioni e bozzetti di personaggi ed armi, l'attenzione di **Videogiochi** viene calamitata dalle pareti della stanza, tappezzate di fotografie ritraenti paesaggi urbani in rovina, aeroplani abbandonati, escavatrici industriali, foreste, alberi, piante. Ogni livello di *Killzone* si inspira ai dettagli e ai cromatismi contenuti in queste foto, restituendo una consistenza stilistica che ne esalta la credibilità. Ma ancor più impressionante è la tecnologia che ha permesso di ottenere questo risultato. "La forza della nostra tecnologia deriva da una perfetta comprensione del funzionamento di PS2", dice Brussee. "Credo che l'architettura della console Sony sia stata pensata per funzionare esattamente come la stiamo facendo funzionare noi. La prima versione della nostra tecnologia era in grado di applicare oltre dieci texture su un singolo pixel. Da allora l'abbiamo rifinita, ed ora riesce a gestire agilmente modelli decisamente complessi". Ogni modello è ricoperto da diversi strati di texture di diversa qualità che vengono 'sfilati' a seconda della distanza dal punto di vista del giocatore. Ispezioni ravvicinate mostrano pertanto un livello di dettaglio di gran lunga superiore a quanto visto sino ad oggi su PS2. *MGS2* compreso. "Le Vector Unit sono la sua forza", prosegue Brussee a proposito della console Sony. "La VU0 viene impiegata come co-processore delle subroutine relative alla fisica e alle collisioni, mentre la VU1 è destinata al rendering. Entrambe sono molto flessibili dal punto di vista della programmazione e riescono ad eseguire operazioni sui vertici in maniera incredibilmente veloce, anche confrontandole con le più avanzate schede grafiche per PC. L'ampia banda DMA ci permette inoltre di decomprimere al volo le geometrie". Malgrado l'entusiasmo di Brussee, la versione di *Killzone* provata da **Videogiochi**, seppur preliminare, denuncia preoccupanti cali del frame rate, al momento oscillante fra i 60 e i (approssimativamente) 20 fotogrammi al secondo. "I rallentamenti a cui avete assistito non dipendono dal motore grafico. Da questo punto di vista non abbiamo neanche toccato il limite", rassicura Brussee. "Il collo di bottiglia principale si verifica nel codice ad alto livello, nelle routine di collisione, nelle animazioni e soprattutto nell'IA, dove il raycasting è davvero pesante. Abbiamo appena cominciato ad usare il performance analyzer per snidare questi problemi e rimettere le cose a posto. Alla fine arriveremo ad un frame rate costante e più che soddisfacente."

Come per ogni gioco colto nel bel mezzo della sua genesi, individuarne le potenzialità è l'unico compito a cui una rivista di videogiochi può assolvere. E come dimostrano queste otto pagine di anteprima, *Killzone* è gonfio di potenziale. Se Guerrilla sarà capace di amalgamare le intriganti caratteristiche del suo progetto in un gioco completo che le sappia valorizzare, il risultato sarà qualcosa di decisamente speciale.



Al proprio personaggio è associata una barra energetica che si riempie lentamente mentre è al riparo dal fuoco nemico

OPEN
NINTENDO
GAMECUBE
RESET

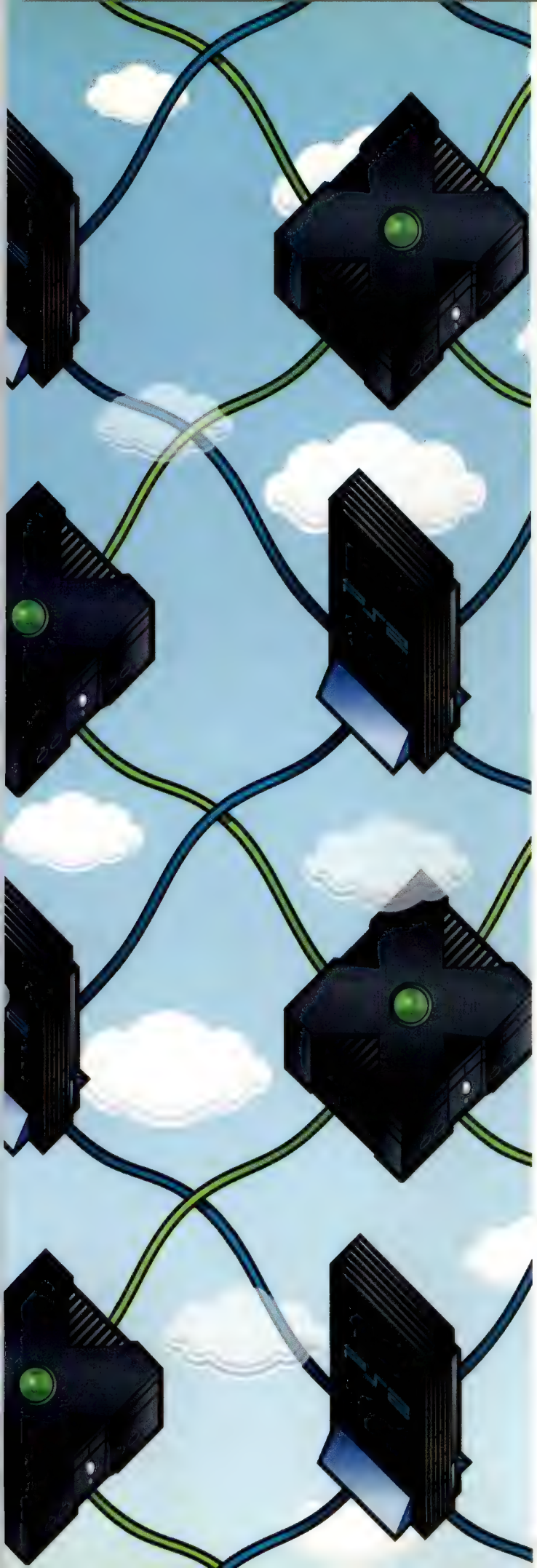


Illustrazione: **Marco Cassè**

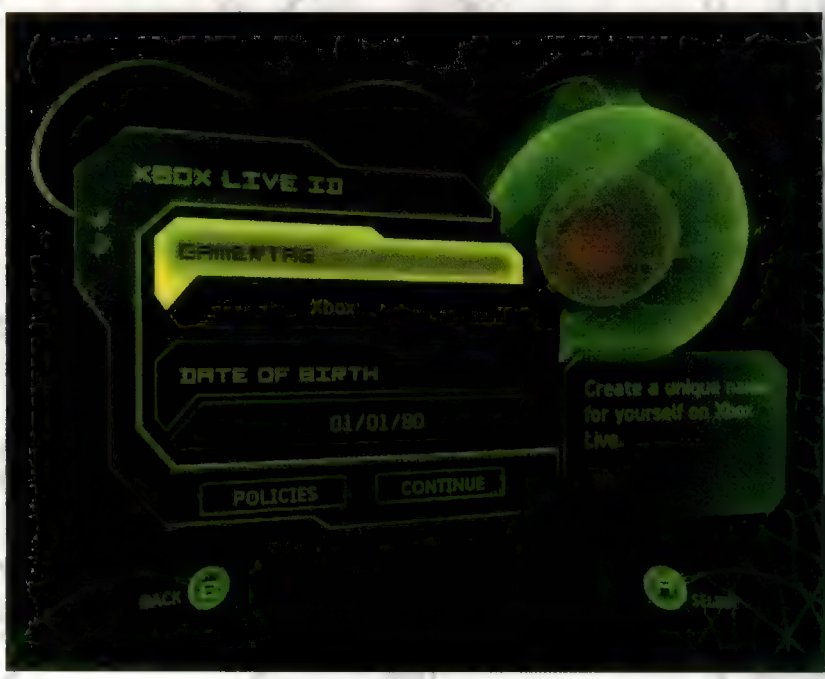
Videogame Wide Web

Il videogioco alle soglie di una svolta epocale? A sentire gli addetti ai lavori è evidente. Ma il videogiocatore diffida. **Videogiochi** sonda il terreno incerto dell'online gaming

Si direbbe che al gioco manchi qualcosa, quando è ridotto a semplice esercizio individuale", scriveva il filosofo e antropologo Roger Caillois. E aveva ragione. Il videogioco offline non è altro che un sistema concepito per essere sconfitto, a prescindere dal grado di resistenza che sembra opporre al giocatore. In un contesto ludico multigiocatore, invece, il divertimento scaturisce dalla sfida uomo vs uomo. Il videogioco tradizionale si trasforma in campo da gioco. "Lo scopo non è più quello di piegare la volontà dell'avversario in ordine a oggetti, atteggiamenti o eventi", dice il sociologo Carlo Mongardini, "ma quello più semplice e generale di fa riconoscere da lui la propria superiorità". Il problema dell'online gaming è che queste qualità non gli sono esclusive. Chiunque può soddisfare offline il desiderio di far riconoscere all'avversario la propria superiorità. "Già nel 1983 giocavo ad un gioco di tennis su C64 assieme ad un mio amico", ricorda **Martin de Ronde**, direttore commerciale di Guerrilla. "Godrei di un'esperienza diversa se potessi giocare quel gioco con qualcuno che vive a Tokyo? Ok, è un bonus extra se non hai amici con cui giocare, ma non porta con sé nuove funzionalità".

Ciononostante il multiplayer online vanta indubbiamente alcuni privilegi rispetto alla controparte offline. Laddove quest'ultima è legata ad una serie di problematiche di carattere logistico ed organizzativo (è necessaria la presenza fisica di tutti i concorrenti nella medesima stanza), la modalità online è fruibile in qualsiasi istante, accoglie nel conflitto ludico un maggior numero di partecipanti e soprattutto non richiede altro che una console predisposta, un televisore ed un controller. In altre parole, il multiplayer online è teoricamente più vasto ed accessibile. Ma c'è dell'altro. L'online gaming rappresenta un'occasione per riportare sulla scena l'antica tradizione delle sfide consumate in sala giochi. "Il settore coin-op è finito. Non c'è più mercato", esordisce **Tomonobu Itakagi** di Tecmo con la sua solita quanto amabile schiettezza. "L'online gaming ha le potenzialità per diventare la nuova sala giochi". **Seth Luisi**, Senior Producer di SCEA, è d'accordo: "Ero solito recarmi in sala giochi per sfidare ai picchiaduro gente che neanche conoscevo. Competere con altre persone è dannatamente divertente. L'online gaming porta questa competizione su un nuovo livello. Adesso è più facile rivivere quella esperienza con i giochi online, con l'unica differenza che la sala giochi online è 'molto' più grande".

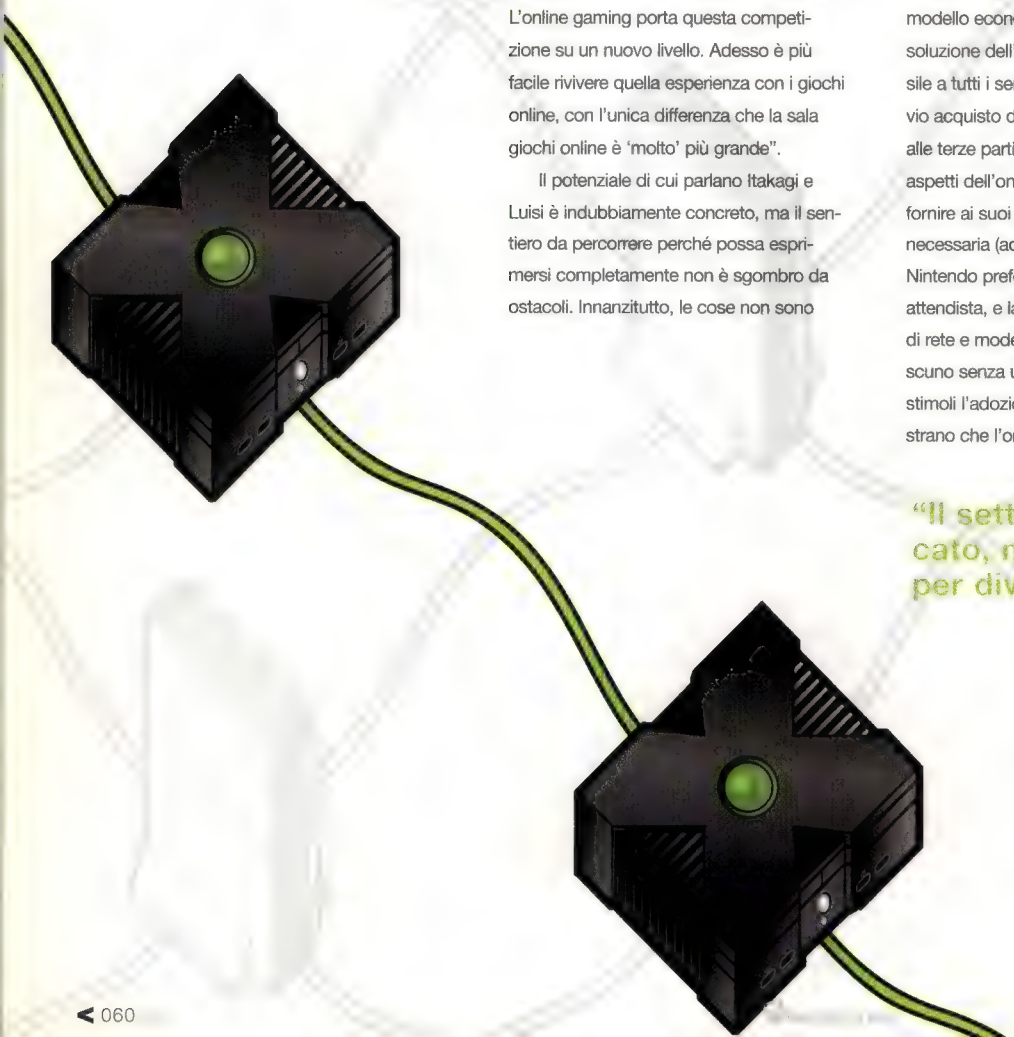
Il potenziale di cui parlano Itakagi e Luisi è indubbiamente concreto, ma il sentiero da percorrere perché possa esprimersi completamente non è sgombro da ostacoli. Innanzitutto, le cose non sono



All'atto della sottoscrizione al servizio XBL, l'utente stabilisce un nickname che lo seguirà in tutti i giochi online per la console Microsoft. Al fine di scoraggiare l'impiego di giochi contraffati, Microsoft bandisce dal servizio le console modificate

così semplici come inserire una moneta nello slot di un cabinato. Manca un modello economico. Microsoft propone la soluzione dell'abbonamento annuale/mensile a tutti i servizi legati ad Xbox Live (previo acquisto del kit a 60 euro). Sony affida alle terze parti l'incarico di gestire tutti gli aspetti dell'online gaming, limitandosi a fornire ai suoi consumatori l'attrezzatura necessaria (adattatore di rete a 30 euro). Nintendo preferisce adottare una strategia attendista, e lancia sul mercato adattatore di rete e modem al prezzo di 50 euro ciascuno senza un'effettiva strategia che ne stimoli l'adozione. Gli ultimi dati dimostrano che l'online gaming su console sta guadagnando terreno. Ma lentamente. Allo scorso 19 agosto, il venduto di Network Adaptor per PS2 negli Stati Uniti ammontava ad oltre 750 mila unità. In sette mesi dal lancio di Xbox Live, 500 mila giocatori in tutto il mondo si sono registrati al servizio. Non sono numeri da massmarket e **Videogiochi** sospetta che la gran parte di quegli utenti rientri nella categoria del-l'hardcore gamer.

Sviluppare un titolo online su console comporta una serie di rischi, il primo dei quali è ovviamente legato alla modesta estensione del mercato rispetto alla base installata. I produttori procedono con estrema cautela, privilegiando l'offerta di



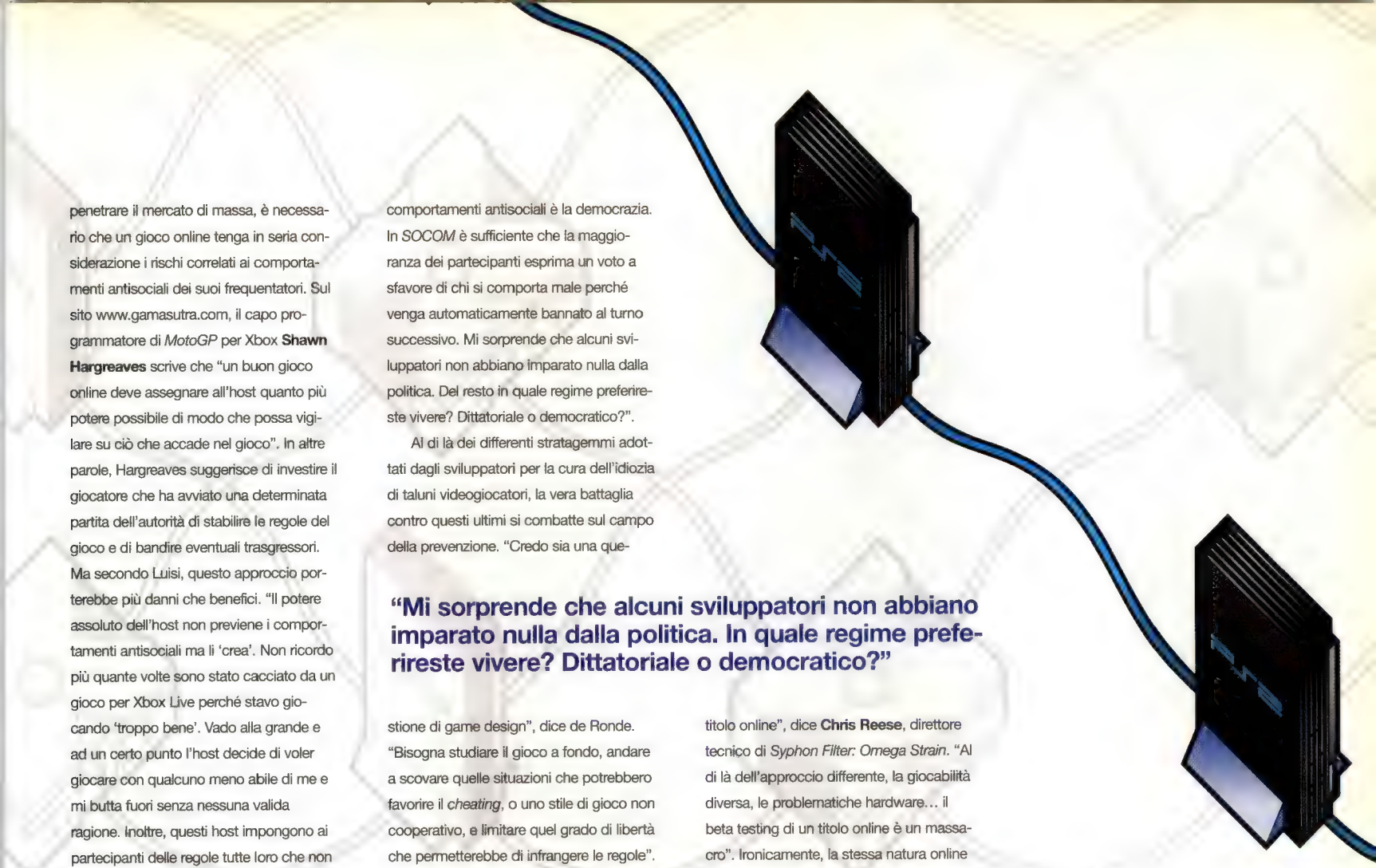
"Il settore coin-op è finito. Non c'è più mercato, ma l'online gaming ha le potenzialità per diventare la nuova sala giochi"

esperienze di gioco online accessorie a quelle tradizionali, piuttosto che lo sviluppo di giochi specificatamente dedicati. Inoltre, la qualità dell'esperienza ludica online tende a prescindere dal gioco in sé e a dipendere dal comportamento di chi vi partecipa. *Cheaters*, *glitchers*, *player killers*, sono termini che un frequentatore navigato dell'universo ludico della rete ha imparato a conoscere a proprie spese. Al fine di

penetrare il mercato di massa, è necessario che un gioco online tenga in seria considerazione i rischi correlati ai comportamenti antisociali dei suoi frequentatori. Sul sito www.gamasutra.com, il capo programmatore di *MotoGP* per Xbox **Shawn Hargreaves** scrive che "un buon gioco online deve assegnare all'host quanto più potere possibile di modo che possa vigilare su ciò che accade nel gioco". In altre parole, Hargreaves suggerisce di investire il giocatore che ha avviato una determinata partita dell'autorità di stabilire le regole del gioco e di bandire eventuali trasgressori. Ma secondo Luisi, questo approccio porterebbe più danni che benefici. "Il potere assoluto dell'host non previene i comportamenti antisociali ma li 'crea'. Non ricordo più quante volte sono stato cacciato da un gioco per Xbox Live perché stavo giocando 'troppo bene'. Vado alla grande e ad un certo punto l'host decide di voler giocare con qualcuno meno abile di me e mi butta fuori senza nessuna valida ragione. Inoltre, questi host impongono ai partecipanti delle regole tutte loro che non sono le regole del gioco, e se qualcuno non le rispetta viene cacciato. Gli host diventano pertanto dei piccoli dittatori nei loro giochi. Non è giusto. La maggior parte dei giocatori vuole solo entrare e divertirsi. Non vuole preoccuparsi di seguire le regole speciali dell'host o di scalfire il suo ego. No, il sistema migliore per prevenire quei comportamenti antisociali è la democrazia. In *SOCOM* è sufficiente che la maggioranza dei partecipanti esprima un voto a sfavore di chi si comporta male perché venga automaticamente bannato al turno successivo. Mi sorprende che alcuni sviluppatori non abbiano imparato nulla dalla politica. Del resto in quale regime preferireste vivere? Dittatoriale o democratico?".

Al di là dei differenti stratagemmi adottati dagli sviluppatori per la cura dell'idiozia di taluni videogiocatori, la vera battaglia contro questi ultimi si combatte sul campo della prevenzione. "Credo sia una questione di game design", dice de Ronde. "Bisogna studiare il gioco a fondo, andare a scovare quelle situazioni che potrebbero favorire il *cheating*, o uno stile di gioco non cooperativo, e limitare quel grado di libertà che permetterebbe di infrangere le regole". Ovviamente, ciò si traduce nell'esigenza di riconsiderare il modo di fare un videogioco. Una riconsiderazione che vede nella fase di test il momento più delicato e stressante del procedimento. "La fase di beta testing rappresenta senza dubbio quella che distingue maggiormente lo sviluppo di un titolo offline da quello di un titolo online", dice **Chris Reese**, direttore tecnico di *Syphon Filter: Omega Strain*. "Al di là dell'approccio differente, la giocabilità diversa, le problematiche hardware... il beta testing di un titolo online è un massacro". Ironicamente, la stessa natura online del videogioco allevia in parte le sofferenze patite dai beta tester. Non è un caso infatti che buona parte dei videogiochi che incorporano significative funzionalità online vengano distribuiti presso alcuni utenti selezionati qualche tempo prima della release effettiva. "La cosa più saggia da fare è far provare il gioco alla gente il più presto possibile", dice Luisi. "I giochi online devono essere 'giocati' per essere rifiniti e bilanciati altrimenti non saprai mai cosa funziona e cosa no. A differenza di un gioco in single player, una sola persona non può identificarne tutti i problemi perché i giochi online comportano l'interazione fra più giocatori. Il beta testing su larga scala è fondamentale dal momento che ti permette di avere centinaia di persone che 'martellano' il gioco piuttosto che una mera dozzina".

Per quanto gli sviluppatori si sforzino di creare giochi online a prova di *cheater*, l'unico e definitivo rimedio a questa piaga risiede nella stessa natura socializzante dell'online gaming. Il segreto sta nell'offrire quegli strumenti che consentono ai videogiocatori di unirsi in una comunità organizzata capace di allontanare autonomamente gli utenti indesiderati. "Se provi a chiedere ad un giocatore professionista di *Counter Strike* se ha mai avuto esperienze



"Mi sorprende che alcuni sviluppatori non abbiano imparato nulla dalla politica. In quale regime preferireste vivere? Dittatoriale o democratico?"

L'approccio di Sony all'online gaming è diverso in ognuno dei tre mercati. In US il Network Adaptor include un modem analogico. In Europa concede solo l'uscita ethernet mentre in Giappone è venduto unitamente all'HDD ed al software di navigazione PlayStation BB (in foto)

Pur essendo disponibili anche per Xbox e GameCube, le versioni PS2 dei recenti *NCAA Football 2004* e *Madden NFL 2004* di EA sono le uniche comprensive di una modalità online. Il giocatore può scegliere se iniziare una partita immediatamente (nel quel caso il sistema provvederà a trovargli un avversario di pari abilità) o accedere alla lobby per sfidare utenti specifici. I giocatori sono distinti per abilità e zona di residenza. Partite fra giocatori che condividono quest'ultima sono meno soggette a lag o congestioni di rete. Le statistiche di ogni giocatore sono consultabili sul sito ufficiale di EA Sports.

Phantasy Star Online Episodes I & II (SEGA) é al momento l'unico gioco con funzionalità online per GameCube. Dopo un mese di prova, il canone mensile di €8.4. Gli unici altri titoli online per GC confermati sono *PSO III*, *Ghouls and Ghosts Online* e *Pawafuru Puroyakyu 10*

risce il riconoscimento da parte degli altri utenti (nonché l'eventuale segnalazione nel caso si produca in attività dannose alla comunità). D'altro canto, l'approccio libero adottato da Sony demanda alle singole software house terze parti le decisioni i materia di gestione della online community, favorendo pertanto la creazione di comunità solo nell'ambito dei singoli giochi o di più giochi facenti capo alla medesima società. Viene però da chiedersi se sia davvero così significativo per il consumatore avere un'unica, immensa comunità di videogiocatori, piuttosto che diverse micro-comunità legate a giochi specifici. "L'unico inconveniente dell'approccio 'do-it-yourself' è che alcuni sviluppatori potrebbero dimostrarsi pigri ed implementare malamente il supporto per l'online nei loro giochi", dice Luisi. "Ma credo sia un problema temporaneo dato che i giocatori pretenderanno esperienze online di qualità sempre superiore, finendo per scartare quei giochi che non offriranno un adeguato supporto per online".

Dal punto di vista del fornitore di contenuti, entrambe le filosofie presentano pregi e difetti. La standardizzazione funzionale promossa da Microsoft comporta il rispetto da parte degli sviluppatori di specifiche direttive tecniche, ma allo stesso tempo solleva il produttore dall'onere di dover gestire i server in proprio. Sony, al contrario, non impone nessuna direttiva particolare, ma affida ai singoli produttori l'incarico di allestire e gestire i server ed i servizi che intendono offrire alla loro clientela. A dispetto di quanto venga intuitivo presumere, questa distinzione non ha necessariamente ripercussioni sulla qualità dei servizi offerti sulle due console concorrenti. Sebbene chiaramente lontano dall'obiettività, Luisi ha qualcosa di interessante da dire a riguardo. "Esistono una marea di benefici [nell'abbracciare la filosofia Sony], il primo dei quali è che non siamo costretti ad adattare l'intera esperienza online alle regole stabilite dal costruttore", dichiara. "*SOCOM* ha un sacco di caratteristiche che non ci sarebbe stato possibile implementare se fosse stato sviluppato per Xbox. Innanzitutto non avremmo potuto realizzare partite persistenti. Su Xbox Live una partita esiste fintanto che è online l'utente che l'ha creata. Nel caso si disconnetta, quella partita non viene 'trasferita' sotto il controllo di un altro utente, ma, semplicemente, scompare. Il che è frustrante per gli altri partecipanti, costretti ad andare in cerca di un'altra partita se l'host decide che è arrivato il momento di cenare. In *SOCOM* è molto più facile incontrarsi con altri giocatori e non c'è da temere che una partita finisca di punto in bianco". Gli utenti Xbox Live sanno che ciò non è del tutto vero. Per giochi come *Return to Castle Wolfenstein*, ad esempio, esistono server dedicati gestiti da privati e dagli stessi sviluppatori che consentono la creazione di partite persistenti. L'appunto di Luisi è però significativo perché mette in evidenza che nessuno dei partecipanti a questa maratona verso il controllo del Videogame Wide Web offre ancora servizi a prova di casual gamer.

"Le console stanno trasformando il gioco online in qualcosa di più accessibile. Ed è un bene per l'industria perché allarga il mercato"

di cheating ti dirà di no perché gioca solo con e contro persone che conosce", fa notare de Ronde. Microsoft e Sony hanno adottato due approcci differenti alla gestione delle rispettive comunità online. Ad ogni kit XBL venduto è associato un singolo account, una singola gamer tag che identifica inequivocabilmente quel singolo giocatore in qualunque gioco si trovi. Pur garantendosi l'anonimato, l'utente acquista una 'identità virtuale' che ne favo-

Avrete notato che buona parte di quanto si è detto finora orbita prevalentemente attorno al concetto di online gaming *per console*, evitando di indagare la situazione PC. Non è una dimenticanza. Avrete anche notato che il recente fermento dell'industria nei riguardi dell'online gaming su console ignora completamente la storia ultradecennale dell'online gaming su PC. Non è amnesia. Il punto è: online, più console, uguale online gaming massivo. Uguale mercato di massa. È questo l'obiettivo: far leva sulla diffusione e sulla semplicità delle console per far compiere all'online gaming un balzo evolutivo. "È tutto più facile", dice **John Garvin**, diret-

tore creativo di *Syphon Filter: Omega Strain*, "E non mi riferisco solo alla semplicità del collegamento e del settaggio della macchina [rispetto al PC], ma al fatto che, anche se sono online, i nostri titoli rimangono giochi per console, fondamentalmente immediati. Basta superare un paio di menù e si sta giocando, senza entrare in nessuna lobby, aspettare collegamenti e cose simili. Pronti, via. E questo è fondamentale". **Stéphane Baudet**, fondatore e capo di Eden Studios, ricorda la sua prima esperienza online su PC come l'incubo del casual gamer: "È stata un'esperienza molto breve. C'erano troppi hardcore gamer, gente che passava intere giornate a giocare. Pertanto non riuscivo a divertirmi. Morivo quasi istantaneamente. Vuoi perché erano troppo bravi, vuoi perché baravano. Dato che non riuscivo a trovare altri giocatori occasionali come me, alla fine ho abbandonato. Ma quando è diventato possibile andare online con le console mi è tornato l'interesse. Ho provato Xbox Live e ne sono rimasto rapito. Ti colleghi, giochi. Anche per soli 30 minuti. Le console stanno trasformando il gioco online in qualcosa di più accessibile. Ed è un bene per l'industria perché allarga il mercato".

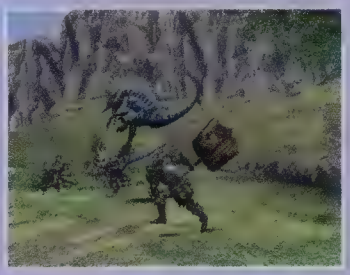
Per quanto si allarghi il mercato, l'online gaming è portatore sano di un problema che potrebbe soffocarne gli effetti benefici se non si adottano le opportune contromisure. Se da un lato è vero che una modalità online amplifica enormemente la longevità di un gioco, è anche vero che l'utente di quel gioco rischia di non avvertire il bisogno di acquistare nuovi prodotti con la stessa frequenza di un tempo. Laddove un gioco offline conclude il suo ciclo vitale in un paio di settimane, un gioco online può tenere occupati per mesi. E un giocatore sazio non spende. E se non spende il mercato tracolla. O quasi. Da qui l'inevitabile evoluzione degli eventi. Diventa necessario adottare un modello economico specifico per ogni tipologia di esperienza fruibile online. Al momento sono in esame diverse soluzioni alternative a quelle tradizionali. Il MMORPG per PC *PlaneShift*, creato dall'italiano Luca Pancallo, è distribuito gratuitamente tramite Internet, e sarà sostenuto economicamente grazie agli sponsor. Sceglie un'altra strada, invece, il MMORPG *Project Entropia*, scaricabile gratuitamente da Internet e per cui non è necessario pagare nessuna cifra mensile. Il guadagno, per la software house MindArk, deriva dal sistema economico del gioco. Armature, oggetti, pozioni e tutto ciò che è possibile acquistare vengono infatti pagati con la moneta corrente del gioco, i Project Entropia Dollars, i quali vengono acquistati tramite carta di credito. Versando soldi reali si ottengono soldi virtuali. La possibilità di vendere oggetti ad altri giocatori fa sì che all'interno di *Project Entropia* si sviluppi un vero e proprio sistema economico, all'interno della quale un giocatore può anche guadagnare soldi reali. Questo sistema potrebbe in futuro essere considerato un'ottima alternativa al pagamento del canone mensile, dal momento che non si deve pagare nulla nei periodi di inattività.

Un mercato online stabile e redditizio può inoltre portare benefici all'industria aiutandola ad attraversare con maggior tranquillità il delicato processo di transizione fra una generazione di console e la successiva. L'online gaming può fronteggiare i problemi legati alla natura ciclica dell'industria. "Credo sia sensato dire che esiste un reddito potenziale che potrebbe allungare il periodo di vita di una console, rendendo indolore la transizione", dice de Ronde. "Ciononostante non bisogna dimenticare che i costi dovuti alla mantenimento dei servizi online sarebbero comunque elevati, e che potrebbe essere rischioso sostenerli durante la fase discendente del ciclo vitale quando il numero di utenti attivi comincia a calare rapidamente".

È opinione condivisa da molti sviluppatori che l'online sia una delle tre aree di sviluppo del videogioco dall'alto 'coefficiente di innovazione' (con le altre due rappresentate dall'intelligenza artificiale e dalla fisica). E a guardare alcuni titoli in sviluppo nel paese del Sol Levante (qui a destra i più particolari) già se ne intravede il potenziale. "Mi rifiuto di credere che l'online gaming significhi solamente sfidarsi dai quattro angoli del mondo", dice de Ronde. "C'è molto altro ancora da esplorare". Ci si lamenta spesso di un'industria incapace di innovarsi, di elaborare nuove meccaniche di gioco, di partorire nuovi generi videoludici. Si critica un'industria a corto di idee. Ebbene l'online gaming ha il potere di ridestarla dal torpore creativo in cui versa, dando un nuovo e poderoso colpo al magico volano della fantasia.

Monster Hunter

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Data d'uscita: **NA**



La premessa è molto semplice. Immerso in un vasto ambiente forestale liberamente esplorabile, il giocatore va a caccia di mostri. Da solo o in compagnia di altri tre giocatori. Ovviamente online. Ad ogni tipologia di mostro corrispondono diversi attributi comportamentali (pacifico o aggressivo) nonché diverse abitudini alimentari (erbivoro o carnivoro). Il sistema di combattimento permette di eseguire attacchi ravvicinati, dalla distanza o corali. Non manca la possibilità di allestire trappole, presso le quali far pervenire la preda adottando strategie di adescamento.

Nel rispetto degli assiomi dell'action/RPG, ogni personaggio è completamente configurabile nonché upgradabile riconvertendo i resti delle prede catturate, come ossa, pelle e quant'altro, in nuove armi ed armature. Ad ogni personaggio può essere attribuita una professione e con essa le specifiche qualità che comporta. E se la caccia alla creatura alata dovesse stancare, differenti side-quest permettono di prodursi in altre attività come trafugare uova giganti o proteggere determinate postazioni dall'attacco di mandrie di mostri inferociti.

Resident Evil Outbreak

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Data d'uscita: **NA**

Dallo stesso team responsabile di *Monster Hunter* arriva una delle più imprevedibili migrazioni online degli ultimi tempi. *Resident Evil*, esperienza tradizionalmente solitaria, vola online. Ambiente tradizionalmente affollato. *Outbreak* è un fulgido esempio di ciò che l'online gaming può significare per l'evoluzione del medium. Come prevedibile si gioca in squadra. Otto personaggi disponibili, ma solo quattro possono partecipare contemporaneamente all'orrore. Talvolta il gruppo sarà costretto a dividersi dandosi appuntamento in un luogo accordato. Fino ad allora tutto può accadere. Il giocatore morso dallo zombi precipita nel lento conto alla rovescia che lo separa dall'espulsione dal gioco. Se qualcuno dei suoi compagni riesce a curarlo per tempo, resta. Altrimenti il suo corpo zombificato sarà burattino della CPU per il resto del gioco. Le differenti abilità che contraddistinguono i vari personaggi assicurano che ognuno di loro abbia cura dell'altro, rafforzando il gioco di squadra. Lascia morire il massiccio Mark e scordati di poter sfondare quella porta se sei nei panni della giornalista Alyssa.

Hardcore

Cinquanta giochi. Giochi storici. Giochi che hanno plasmato la nostra vita di videogiocatori e devastato le nostre finanze. Giochi hardcore.

game[r]

Uno dei punti chiave nel dibattito sull'importanza artistica del videogioco consiste nel definire quali valori racchiuda il divertimento elettronico. Ma prima ancora, cosa sia il divertimento elettronico. **Videogiochi** non possiede la risposta a questo interrogativo, ma prova a racchiudere nelle successive otto pagine cinquanta titoli rappresentativi da questo punto di vista. Titoli in grado di divertire e di forgiare un videogiocatore.

Questi sono alcuni dei videogiochi divenuti 'storici' per ricchezza di dettagli e colpi di classe. Non importa che si tratti di un coin-op degli anni '80 o di un titolo per Xbox uscito l'anno scorso. Perché spendevamo decine di migliaia di lire per migliorare i nostri punteggi a *Shinobi* o *R-Type*? Perché *Dragon's Lair* rientra in una lista del genere? Qual è l'elemento comune a RPG, shoot'em up e puzzle game?

Videogiochi porta all'attenzione di tutti alcuni elementi. Ad ogni lettore il compito di decidere quali siano le caratteristiche in grado di trasformare un 'giochino' in un passatempo ossessivo.

Tutti i titoli hanno qualcosa in comune. Ci trasformano in idioti. Idioti il cui passatempo non sarà mai capito fino in fondo da quelli che ci guardano 'dall'altra parte della barricata'. Forse far loro giocare uno di questi titoli potrebbe essere il primo passo per convertirli...

"La longevità di *OutRun* dipendeva dalla voglia di lasciarsi travolgere ancora una volta dalla sua apoteosi audiovisiva"

OutRun

A metà degli anni '80, un periodo in cui i coin-op stavano compiendo progressi tecnologici impressionanti, *OutRun* poteva essere considerato un vero e proprio orgasmo videoludico. *OutRun* aveva tutto: un cabinato idraulico, profondo fascino (il giocatore guidava una Ferrari Testarossa sul cui sedile del passeggero troneggiava la classica biondina californiana), un notevole motore grafico *made in Sega* (lo stesso di *Space Harrier*) e una delle più coinvolgenti colonne sonore mai realizzate per un gioco da sala. Questo cocktail esplosivo stordiva il giocatore alla prima partita, ma il meglio, rappresentato da un titolo di guida perfetto nei minimi dettagli, doveva ancora arrivare.

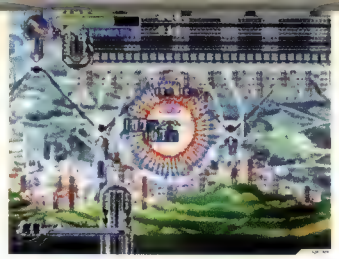
Al giorno d'oggi l'unico modo per replicare il passo in avanti compiuto da *OutRun* rispetto ai giochi dell'epoca sarebbe quello di creare una simulazione di guida con grafica fotorealistica. E non stiamo esagerando.

Non era particolarmente difficile arrivare in fondo al gioco. Ma *OutRun* offriva un'ulteriore innovazione, ovvero la possibilità di scegliere la strada attraverso la quale arrivare al traguardo. Ogni livello si concludeva con un bivio: al giocatore decidere se lanciarsi in mezzo al deserto o imboccare una strada panoramica fra mulini a vento e alberi in fiore.

***OutRun* era un gioco 'cool' in tutto. La Testarossa, la bionda, viaggiare a velocità smodata... Puro spettacolo.**

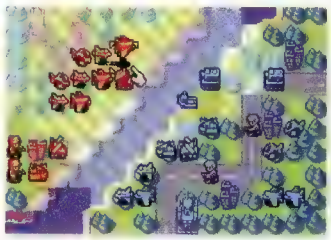
Questi erano i motivi della longevità di *OutRun*: la voglia di lasciarsi travolgere ancora una volta dall'apoteosi audiovisiva, di provare tutte le strade differenti che conducevano al traguardo (per assistere alle sei diverse sequenze finali, alcune delle quali davvero esilaranti) e di assaporare il tramonto digitale mentre si inserivano le proprie iniziali nella tabella degli high score.

Reazione dopo 5 minuti:
"Puoi scegliere la musica sull'autoradio! Puoi scegliere la musica sull'autoradio!"
Reazione dopo 5 giorni:
"Stai sentendo ancora 'Magical Sound Shower'? Per me è nettamente migliore 'Passing Breeze'."



Bakuretsu Muteki Bangaioh/ Bangai-O

A prima vista questo action game sembra un balzo indietro verso un'era fatta di power-up a forma di frutto e sprite microscopici. Eppure la grafica di *Bangai-O* è funzionale e perfetta per garantire livelli di azione semplicemente incredibili. Il gioco di Treasure evita qualsiasi stereotipo e crea un sottogenere di cui è probabilmente l'unico rappresentante. Un titolo che ogni hardcore gamer dovrebbe avere completato. La versione DC è più difficile di quella N64, ma il livello finale è comunque drammatico su entrambe le console.



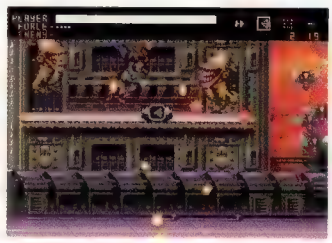
Advance Wars

Ancora oggi il titolo più avvincente e longevo tra quelli realizzati appositamente per GBA. *Advance Wars* parte piano per permettere al giocatore di immergersi e comprendere le regole. Una scelta eccellente, perché una fase di training inadeguata avrebbe portato di sicuro al rapido cestinamento del gioco. Una volta terminato, la voglia di rigiocarlo rimane elevata: ottenere il punteggio più alto in ogni missione permette infatti di sbloccare personaggi e aree segrete.

Card Fighters Clash

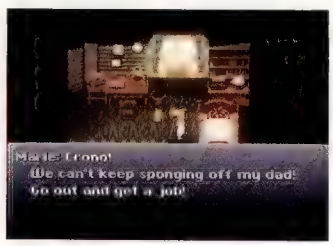
Neo-Geo Pocket Color ■ SNK ■ 1999

Un titolo non impossibile da portare a termine con un minimo di tempo a disposizione. Il difficile è 'acchiapparli tutti', per usare un'espressione che molti lettori odieranno. *Card Fighters Clash* è la versione 'seria' di *Pokémon*: stesso principio, ma meccanica di gioco meno elementare. Un gioco di carte coinvolgente, che vi terrà incollati alla console finché non avrete recuperato tutte le carte. È disponibile in due versioni, SNK e Capcom, ognuna incentrata sui personaggi delle due storiche case giapponesi. Un delirio per gli hardcore gamer.



Alien Soldier

In Treasure avevano una teoria interessante: se il momento topico di ogni action game sta nello scontro col boss finale, perché non riempire un gioco interamente di nemici di fine livello? La risposta a questa domanda è *Alien Soldier*, un titolo dal ritmo assurdo e che non concede tregua al giocatore in nessuno dei suoi 25 livelli. Durante tutto il gioco è necessario scoprire le tecniche di attacco e il punto debole di ogni boss, combattendo parallelamente col sistema di controllo, mutuato da *Gunstar Heroes* e reso ancora più assurdo in questa occasione.



Chrono Trigger

Difficile dire quali siano le caratteristiche che rendono un RPG un titolo per il giocatore hardcore. Fatto sta che se amate completare totalmente un gioco, *Chrono Trigger* è il titolo più adatto a voi. Il nemico finale può essere affrontato in qualsiasi momento del gioco, dando accesso ad uno dei 13 finali previsti in base al numero di *quest* rimaste irrisolte. Arrivare a una percentuale di completamento del 100% non è facile, ma è estremamente avvincente viaggiare nel tempo per rimediare agli errori delle varie generazioni.

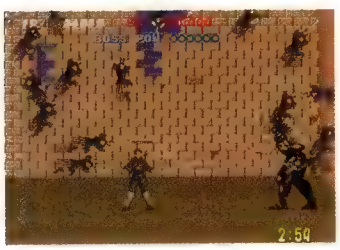
Shinobi

Negli anni '80 andavano di moda i ninja. Mentre al cinema fiorivano pellicole di serie C sulle arti marziali, in sala giochi proliferavano titoli come *Shinobi*, metà *Rastan Saga* di Taito e metà *Rolling Thunder* di Namco. Rispetto ad altri colossi dell'epoca, come *Double Dragon*, progredire nel gioco Sega richiedeva molta esperienza, la capacità di muovere il joystick alla velocità della luce e il sangue freddo necessario ad affrontare ondata dopo ondata nemici apparentemente imbattibili.

È innegabile che in alcuni passaggi gli sviluppatori di *Shinobi* si siano ispirati a Spider-man...

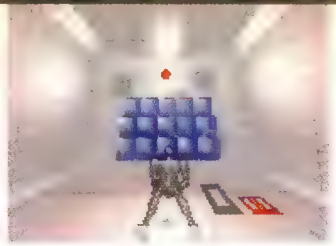
Ma *Shinobi* è stato soprattutto l'incarnazione dello 'stylish gaming', prima ancora che venisse coniata questa espressione. I nemici potevano essere eliminati con qualche lancio di shuriken ben assestato, ma la soddisfazione nell'affrontarli in uno scontro ravvicinato con la spada non aveva eguali. Per i neofiti questo stile di gioco era eccessivamente intimidatorio. Ma per gli esperti era il motivo per tornare in sala giochi il giorno successivo...

Reazione dopo 5 minuti: "Come diavolo si uccidono i ninja subacquei?!"
Reazione dopo 5 giorni: "Ma dai! Non hai ancora imparato come si fanno i livelli bonus?"



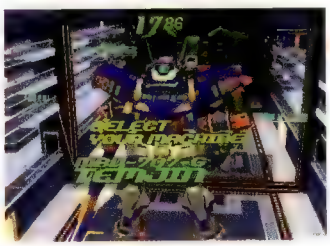
Nel gioco erano disponibili moltissimi attacchi speciali: solo i principianti utilizzavano sempre gli stessi

"*Shinobi* è stato soprattutto l'incarnazione dello 'stylish gaming', prima ancora che venisse coniata questa espressione"



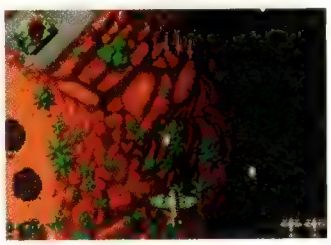
Cosmic Smash

Un videogiocatore esperto può portarlo a termine alla prima partita, ma il vero scopo di questo bizzarro mix fra *Space Invaders* e lo squash è quello di ammassare punti. Quando si iniziano a prendere le vie più rischiose (l'unico modo per avvicinarsi agli high score che si trovano in Rete), *Cosmic Smash* diventa un titolo per puri esperti. Forse non è all'altezza della maggior parte dei titoli su queste pagine, ma per i veri hardcore gamer questo gioco può essere una rivelazione.



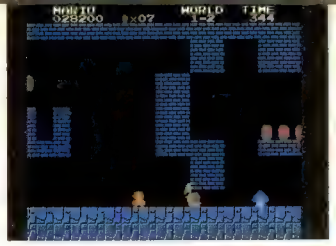
Cyber Troopers Virtual-On Oratorio Tangram

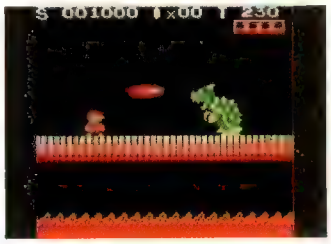
A differenza di molti coin-op presenti su queste pagine, *VOOT* non infieriva sul giocatore alle prime armi costringendolo a scucire gettoni a velocità warp. Gli offriva piuttosto un falso senso di sicurezza. I giocatori più abili passavano i primi livelli con facilità, solo per essere messi a dura prova nei round successivi. Un titolo decisamente hardcore e di nicchia, a cominciare dal concept con i suoi mech nipponici che si affrontano a viso aperto.



Daisenpuu/Twin Hawk.

L'epitome degli sparatutto verticali vecchia scuola: ambientazione della Seconda Guerra Mondiale e grafica in stile 1942. È un peccato che molti giocatori l'abbiano provato solamente grazie al MAME e non abbiano potuto sperimentare cosa significasse spremere il massimo da ogni singolo credito. Il livello estremo di difficoltà era bilanciato dalla possibilità di ripartire dal punto esatto in cui si moriva. L'eccellente versione PAL per Megadrive è un buon inizio per i curiosi.





L'uso perfetto della forza inerziale ha fatto di *SMB* un paradigma nello sviluppo dei platform game

Super Mario Bros.

In molti hanno dimenticato che *Super Mario Bros.* è apparso anche in sala giochi (per la cronaca, il coin-op era basato sull'hardware del NES appositamente modificato). Non fanno sicuramente parte della lista tutti coloro che hanno riempito di 100 lire i cabinati Nintendo. E sono stati moltissimi, a giudicare dal successo del gioco, che ha fatto da preambolo al boom delle console degli anni successivi.

Il fascino di *Super Mario Bros.* era triplice: i livelli iniziali erano quantomai accessibili, bonus e segreti erano incredibilmente innovativi (ricordate cosa succedeva quando saltavate dove c'è il punteggio?) e la struttura del gioco era estremamente semplice (dal livello 1-1 a quello 1-4, dal 2-1 al 2-4 e così via).

È interessante notare come molti fan del gioco fossero ragazze, che entrarono a far parte di quella specie di loggia massonica che si scambiava consigli e segreti sul gioco nel più assoluto riserbo. Un fenomeno che accompagna solo i veri classici del videogioco.

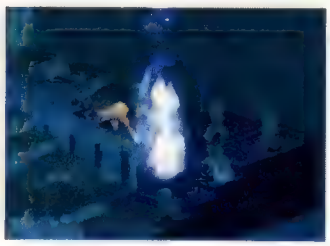
Reazione dopo 5 minuti: "Ah, devi saltare in testa ai nemici? Interessante..."
Reazione dopo 5 giorni: "Hai capito come si fanno ad ottenere i fuochi d'artificio, vero?"

Faselei

Parecchia gente non ha mai superato nemmeno il primo livello di questo RPG strategico di Sacnoth. Una volta finite le munizioni, il giocatore si ritrova a bordo del proprio mech, indifeso, nel bel mezzo del campo di battaglia. Naturalmente con un po' d'esperienza si impara a fronteggiare la situazione, ma progredire nel gioco rimane comunque un'impresa titanica. Due livelli che pretendono si sappia in anticipo cosa sta per accadere rovinano parzialmente un titolo comunque hardcore al 100%.

Elemental Gearbolt

La meccanica del titolo SCEI, sfortunatamente mai uscito in Europa, è quantomai semplice: prendete uno sparatutto 'sui binari' alla *Panzer Dragoon* e usate una G-Con per mirare e sparare. Dato che la periferica permette di prendere la mira molto più velocemente che con un normale pad, i nemici appaiono a video per una frazione del tempo che impiegherebbero nel titolo sopraccitato. I riflessi del giocatore devono essere fulminei e i record sono alla portata solo dai cecchini più abili.

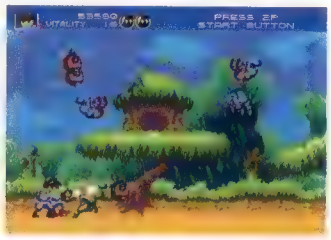


Final Fantasy Tactics

Agli albori dell'era a 32bit, Squaresoft iniziò a fare incetta di sviluppatori giapponesi di talento. Fra questi spiccava il team di *Ogre Battle*, incaricato di realizzare una versione in stile *Final Fantasy* del proprio RPG strategico. Il risultato è un titolo incredibilmente profondo, dove si può arrivare ad uno stage senza aver accumulato l'esperienza necessaria per superarlo. Il giocatore è quindi costretto a ripartire da zero e affrontare nuovamente un titolo meraviglioso e senza tempo.

F355 Challenge

Se cercate un gioco di guida che vi faccia sudare come se vi trovaste in mezzo al Sahara in pieno agosto, non esiste nulla di più indicato di *F355*. All'epoca del suo lancio in sala giochi molti appassionati del genere fecero la fila per infilarsi nel cabinato, solo per uscirne a orecchie basse e con lo sguardo triste pochi istanti dopo. Disabilitate tutti gli aiuti elettronici e vi renderete conto che non basta essere bravi piloti virtuali per essere dei bravi piloti nella realtà.



Gunstar Heroes

La nuova softco di Maegawa-san, finalmente libera da qualsiasi obbligo verso Konami, diede libero sfogo alla propria fantasia con questo gioco, il primo da 'indipendenti'. *Gunstar Heroes* è una sorpresa continua e incorpora un sistema per la gestione delle armi fra i più imitati nell'ultimo decennio. Una volta che il giocatore ha portato a termine le prime quattro sezioni, il coefficiente di difficoltà si inerpica. I veri hardcore gamer riuscivano a finirlo con un solo credito. Noi no.

"Il desiderio di esplorare ogni meandro del gioco ha assicurato al titolo Atari una enorme popolarità"

Gauntlet

Ma che fine hanno fatto le modalità multigiocatore cooperative? Ok, d'accordo, adesso ci sono *Counter-Strike* e titoli simili, ma nel 1985 il multiplayer della serie guardami-le-spalle-che-io-ti-copro era al suo massimo con *Gauntlet* di Atari e dava vita a partite di gruppo con pochi eguali nella storia dei coin-op.

Quali erano i punti di forza di *Gauntlet*? Primo, i giocatori non dovevano sfidarsi fra loro. E, a differenza di altri coin-op a quattro giocatori dell'epoca, *Gauntlet* non prevedeva che i giocatori fossero rivolti uno verso l'altro su un cabinato come quello di *Demolition Derby* (Bally) o *Hot-Rod* (Sega), ma li metteva fianco a fianco con le inevitabili conseguenze del caso ("ma ti sei lavato?" o "spostati che non riesco a sparare!"). Secondo, in *Gauntlet* non c'erano le classiche vite, ma un indicatore d'energia che poteva essere rimpinguato semplicemente inserendo altri gettoni. L'abilità non era più una discriminante per rimanere in gioco: era sufficiente avere le tasche piene di gettoni.

Il numero di nemici su schermo era spaventoso, ma era l'esaltante multiplayer il vero punto di forza di *Gauntlet*

Ma soprattutto *Gauntlet* aveva un'atmosfera eccelsa e i livelli presentavano enigmi talmente curati che in molti li ricordano con soddisfazione ancora oggi. Il desiderio di esplorare ogni meandro del gioco ha assicurato al titolo Atari una enorme popolarità.

Reazione dopo 5 minuti: "Cosa fai, spari al cibo? Non devi sparare al cibo!"
Reazione dopo 5 giorni: "Non esiste proprio. Valkyrie la prendo io! La prendo sempre io."

Halo

Dopo aver giocato per mesi ad *Halo* appare evidente come i meccanismi alla base del genere FPS siano grossolani e scontati. Lo shooter di Bungie aggiungeva però uno strato di sofisticazione e un ritmo di gioco come raramente abbiamo visto fare nell'ultimo decennio, continuando una tradizione iniziata con la mai troppo lodata serie di *Marathon*. Giocare al livello Legendary rimane un'esperienza terrificante. Per non parlare delle modalità multigiocatore.

King of Fighters '98

Il gioco precedente all'introduzione del criticato 'striker system' è uno dei titoli preferiti dai più esperti giocatori di picchiaduro al mondo. *King of Fighters* ha sempre richiesto un approccio diverso rispetto ai classici ispirati a *Street Fighter*: mosse speciali e combo richiedono parecchia pratica e in molti hanno gettato la spugna già nella fase di apprendimento. Mettetevi a guardare due giocatori esperti e rimpiangerete di non aver dedicato più tempo al titolo SNK.

Ikaruga

Hiroshi Iuchi, xenofobo, otaku puro e direttore di *Radiant Silvergun*, ha spinto il genere degli sparatutto verso una direzione nuova con *Ikaruga*. Un gioco non per tutti. Determinazione, caparbietà e abilità sono requisiti essenziali per ogni giocatore che voglia cimentarsi con questo ibrido fra sparatutto e puzzle. La realizzazione perfetta al millimetro assicura gratificazione ai giocatori più testardi, ma non abbiamo dubbi che in molti avranno rivenduto il gioco dopo solo un paio di giorni.

Last Blade 2

Quando si parla di 'picchiaduro all'arma bianca' la serie *Last Blade* domina in campo 2D. Il livello di difficoltà che veniva di solito usato in sala giochi (4) bastava a deprimere molti appassionati di beat'em up dopo pochi stage. Se si aveva la sfortuna di trovare un cabinato a livello 8, solo un maestro poteva incontrare il boss finale. La pulizia del sistema di controllo e il ritmo particolare di *Last Blade 2* costituivano un piacevole diversivo alla frenesia tipica dei picchiaduro Capcom.

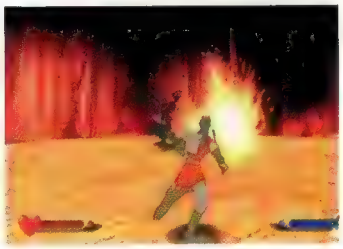
Jet Set Willy

Più ampio e curato di *Manic Miner*, il leggendario action game di Matthew Smith aveva un approccio radicalmente diverso rispetto a quello del suo predecessore. Lo scopo del gioco era ripulire la casa rimasta insozzata dopo l'ultimo party. Il tutto prima che fosse ora di andare a letto e sotto lo sguardo di quella rompiscatole della cameriera Maria. Folle. *Jet Set Willy* era immenso, e il livello di difficoltà raggiungeva la stratosfera sin dai primi stage, come nella terribile stanza degli incubi.

Lemmings

Lemmings aveva una qualità indiscutibile: piaceva sia agli appassionati che ai giocatori occasionali. La grafica essenziale, la meccanica ben bilanciata e semplice da capire, l'interfaccia utente immediata e le collisioni perfette al pixel facevano da contraltare a livelli che, sul finire del gioco, diventavano di una difficoltà aberrante. In certi casi era tipico chiedersi se esistesse davvero una soluzione o se lo stage, per un bizzarro scherzo dei programmatori, non fosse insuperabile.

Dragon's Lair **non era certo il massimo dell'interattività, ma la sua grafica era sufficiente a garantirgli l'attenzione da parte di un flusso costante di casual gamer. I giocatori esperti di solito spendevano in altro modo i propri gettoni**

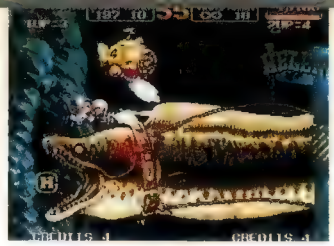


Dragon's Lair

Quando si tratta di mettere in ridicolo un videogioco, non esistono bersagli più semplici di *Dragon's Lair*. Ma l'impatto del gioco sulla scena dei coin-op non va affatto sottovalutato. Diciamolo chiaramente: tutti ricordano nitidamente il momento in cui videro per la prima volta il laser game di Cinematronics. Assistere ad un pregevole cartone animato con tanto di audio spettacolare era un'esperienza notevole, ma metterci le mani sopra era ben altra cosa. E lì stava il problema: pur seguendo con attenzione maniacale l'audio di *Dragon's Lair*, non si aveva mai completamente l'impressione di controllare l'azione e di essere totalmente immersi nel gioco. Per questo motivo arrivare a completarlo era un'impresa quasi leggendaria, di cui solo pochi frequentatori delle sale giochi all'epoca possono vantarsi.

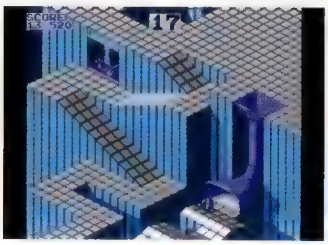
Reazione dopo 5 minuti: silenzio assoluto e mascella spezzata
Reazione dopo 5 giorni: "Hai visto come gioca Ciccio? Non aspetta nemmeno di sentire i suoni!"

"Tutti ricordano nitidamente il momento in cui videro per la prima volta il laser game di Cinematronics"



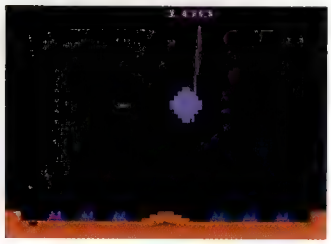
Metal Slug 3

Tutti i *Metal Slug* sono ostici, specialmente per i veri giocatori che vogliono completare il titolo con un unico credito. Ma nel terzo ed ultimo episodio sviluppato da SNK la difficoltà è cresciuta insieme alle dimensioni del gioco. Mentre i primi quattro livelli possono quasi sembrare normali, il quinto illude costantemente il giocatore, facendogli credere più e più volte di essere arrivato alla fine. E accogliendolo ogni volta con una gragnola di colpi. Uno dei titoli più impegnativi fra quelli prodotti da SNK.



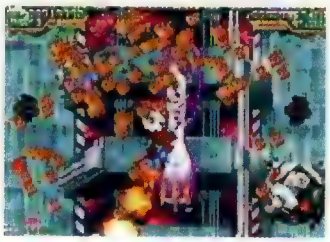
Marble Madness

Per semplificare, nel gioco bisognava far procedere una biglia il più velocemente possibile lungo un percorso, evitando di farla uscire, cadere troppo violentemente o finire contro alcuni ostacoli. In pratica, per avere la meglio sul gioco bisogna apprendere l'arte di usare una trackball. Il tempo avanzato in ogni livello veniva aggiunto al tempo totale, da utilizzare negli stage successivi. Questo meccanismo metteva una pressione costante sul giocatore, che non poteva perdere nemmeno un secondo.



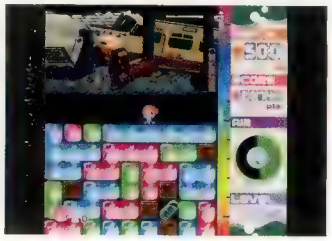
Missile Command

In *Missile Command* il giocatore deve proteggere le basi missilistiche zardoniane dagli attacchi dei vicini krytoliani. Le tre basi rischiano di essere colpite dai missili nemici, che devono essere intercettati dal giocatore. Nel coin-op si mirava con una trackball e il processo di difesa era reso più difficoltoso dalla velocità variabile dei missili. Certo, si tratta sempre di una variazione sul solito tema *Space Invaders*, ma interpretata in maniera egregia e con una grafica, per i tempi, lodevole.



Mars Matrix

Sin dal primo istante di gioco è evidente quale nicchia di utenza fosse nel mirino di Takumi con *Mars Matrix*. Tutto, dalla grafica sobria alla bravura necessaria per finire anche solo il primo livello con un'unica vita, può essere sintetizzato con due parole: 'giapponese' e 'hardcore'. E se ci fosse anche bisogno di una controprova, gli extra sbloccabili consistono in filmati con le tecniche per ottenere punteggi ancora più alti. Tecniche che aggiungono molto alla giocabilità di uno sparatutto sconsigliato ai neofiti.



Mr. Driller

Mr. Driller non è un titolo hardcore nel senso che bisogna essere particolarmente dotati per giocarci, ma perché, per dirla in maniera semplice, è giocabilità allo stato più elementare. La versione da sala non è mai stata un tripudio di grafica e sonoro, ma i giocatori con una mentalità aperta hanno probabilmente saputo apprezzarne le qualità, tornando a giocarci giorno dopo giorno. Come i migliori titoli hardcore, tutti riuscivano a giocarci, ma pochi riuscivano a dominare il coin-op (modalità expert da 5000ft).

"Probabilmente l'unico titolo degno di menzione sviluppato dalla softco giapponese Tehkan"

Bomb Jack **era un po' *Pac-Man* e un po'... tutt'altro. La giocabilità era calibrata alla perfezione: tentare un improbabile passaggio fra una piattaforma e un nemico, nella speranza di non morire, dava una scarica di adrenalina unica**

Bomb Jack

La 'guerra dei cloni' era già finita a metà degli anni '80, tanto che all'interno delle sale giochi si poteva assistere alla nascita di nuovi generi videoludici. Uno dei coin-op meno celebrati in questo senso è stato *Bomb Jack*, probabilmente l'unico titolo degno di menzione sviluppato dalla softco giapponese Tehkan.

Bomb Jack riusciva ad attirare l'attenzione del giocatore grazie alla grafica fumettosa (il protagonista era una specie di Superman super-deformed con tanto di mantello, i nemici degli strani aggeggi metallici, i fondali riproduzioni egregie di varie locazioni reali) e alla ottima giocabilità.

Ma era la possibilità di 'perfezionare' ogni livello che spingeva i giocatori a tirar fuori gettoni ogni giorno. "Bravo, sei riuscito a passare diversi livelli, ma hai preso il bonus da 50.000 punti in ogni stage?". *Quelle* erano le cose importanti all'epoca.

Reazione dopo 5 minuti: "Devi prendere le bombe man mano che la miccia si accende? Ah, ho capito."
Reazione dopo 5 giorni: "Se uno di questi UFO bastardi mi colpisce un'altra volta, giuro che spacco tutto."

NiGHTS: Into Dreams

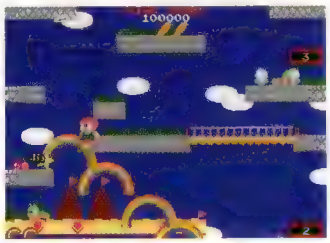
Yuji Naka e il resto degli autori di *Sonic* diedero ampio spazio alla propria fantasia nel creare *NiGHTS: Into Dreams*. Sfortunatamente il gioco si rivelò anche uno dei flop più eclatanti della storia di Sega, riuscendo a conquistare solo una nicchia di giocatori lungimiranti e senza preconcetti. Se furono in pochi a comprarlo, ancora meno furono quelli in grado di sconfiggere tutti gli incubi all'interno del gioco, per non parlare di quei pochi fortunati che hanno terminato il titolo al 100%.

Radiant Silvergun

Giocare a *Radiant Silvergun* senza capire come vengono assegnati i punti significa non finire mai fra gli high score del titolo Treasure. Tutti i nemici sono rossi, blu o gialli, e per totalizzare un buon punteggio bisogna colpirli seguendo l'ordine dei colori, il che regala al gioco un nuovo livello di complessità. Il sistema di power-up ispirato agli RPG non teme rivali ancora oggi e permette di affrontare adeguatamente ogni situazione. Si dice che solo pochi giocatori giapponesi siano riusciti a finirlo con un solo credito.

Project-X

Il primo titolo di Team 17 era uno sparatutto tecnicamente impressionante ispirato alla storica serie *Gradius* di Konami. È un dato di fatto che la maggior parte dei giocatori che ha provato *Project-X* non sia mai arrivata al secondo livello. Finendo i cinque stage principali si passava a una fase di bombardamento a tappeto, da terminare per poter vedere i crediti del gioco. A differenza di molti altri shoot'em up giapponesi qui elencati, bisogna purtroppo sottolineare come alcune fasi fossero eccessivamente frustranti e che la CPU a volte 'imbrogliasse'.

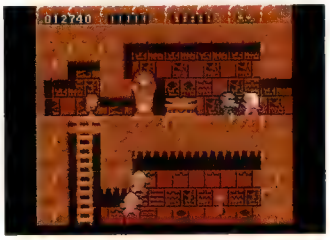


Rainbow Islands

Il seguito (più o meno) di *Bubble Bobble* di Taito rappresentò una vera e propria novità al momento del lancio. Il giocatore doveva 'scalare' i livelli in verticale per evitare di annegare nell'acqua che invadeva progressivamente lo stage. Il senso di panico che si provava nel fuggire dall'acqua, solo per finire nelle grinfie di un boss, era memorabile. Come se non bastassero acqua e nemici, il vero giocatore poteva tentare di recuperare tutte le gemme seguendo un preciso ordine dei colori per sbloccare stanze segrete e altre gemme.

Puyo Puyo 4

In Occidente questo gioco è stato erroneamente etichettato come 'la versione povera di *Tetris*'. Falso. In *Puyo Puyo 4* bisogna pensare su più livelli e su più dimensioni. I veri maestri zen riescono a pensare a come muoversi molto in anticipo rispetto al gioco e pianificano con cura combo e incastri paurosi. Il casual gamer probabilmente si stuferà prima di arrivare a questo punto, ma il giocatore hardcore non si farà scappare questo titolo, magari in versione Dreamcast (lá più riuscita delle molteplici versioni uscite di *Puyo Puyo 4*).



Rick Dangerous

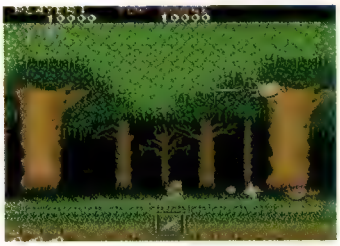
La versione bidimensionale di Lara. Ogni livello ha una 'zona sicura' da raggiungere eseguendo una sequenza perfetta di azioni, evitando così la morte istantanea. *Rick Dangerous* è il classico gioco dove certi schemi andavano provati all'infinito e dove la frustrazione, al 172° tentativo fallito di passare un livello, era spesso in agguato. Nonostante questo, il titolo Core è divertimento al quadrato e l'ennesima incarnazione digitale del mantra 'facile da imparare, quasi impossibile da finire'.

Ghosts 'n' Goblins

Prima che *Resident Evil* arrivasse a tormentare il sonno di milioni di videogiocatori, era il coin-op di *Ghosts 'n' Goblins* a regalare incubi a mezzo mondo. Incubi dati dal fatto che il titolo Capcom era tanto bello da vedere e da sentire quanto frustrante da giocare.

Il problema principale riguardava il sistema di salto di Sir Arthur. Al giorno d'oggi siamo totalmente assuefatti alla poco realistica impostazione di saltare e cambiare direzione a mezz'aria. In *Ghosts 'n' Goblins* un salto era un salto. Una volta spiccato, era troppo tardi per cambiare idea.

Non facciamo fatica ad immaginare la scena negli studi Capcom, con gli sviluppatori che passano il gioco ultimato ai playtester, gettando questi ultimi nello sconforto e portandoli probabilmente al suicidio in alcuni casi. Da lì dev'essere scaturita la decisione di concedere ad Arthur una seconda occasione (con conseguente perdita dell'armatura e l'ormai storica esibizione di un fantastico paio di boxer). Un titolo eccellente, ma adatto solo ai veri masochisti.



L'arsenale di *G 'n' G* era uno dei punti di forza del gioco. Ricordate solo una cosa: mai prendere le torce

Reazione dopo 5 minuti: "Ah ah ah! Ha perso l'armatura ed è rimasto in mutande! Ah ah ah"
Reazione dopo 5 giorni: "Ho superato il palazzo di ghiaccio. Be', non proprio, ma adesso so come farlo. Davvero."

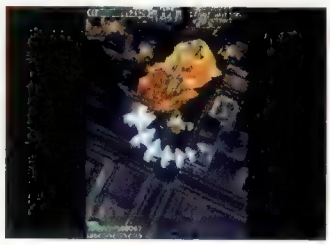
"Il titolo Capcom era tanto bello da vedere e da sentire quanto frustrante da giocare"

Samba de Amigo ver.2000

La verità è che o si è portati per giocare ai rhythm game o è meglio lasciar perdere. Molti esponenti di questo genere relativamente nuovo diventano quantomai impegnativi ai livelli di difficoltà più elevati. *Samba de Amigo* è piuttosto semplice all'inizio, ma proseguendo nel gioco diventa tremendamente ostico per tutti. La vastità di bonus presenti nell'edizione qui citata aggiunge ulteriore spessore alle tecniche che il giocatore deve eseguire per dimostrare di essere un vero esperto di samba.

Sin and Punishment

In molti rimasero perplessi quando Treasure annunciò lo sviluppo di questo sparatutto 3D 'sui binari' per N64. In realtà, il gioco è eccellente e il sistema di controllo supera come qualità quello della serie *Panzer Dragoon*. La modalità Normal può essere completata con un solo credito dai giocatori più esperti, ma nei livelli di difficoltà superiori gli attacchi dei nemici aumentano di qualità e quantità. E *Sin and Punishment* è un titolo che dà il meglio di sé e gratifica il giocatore proprio quando viene affrontato ai livelli più difficili.



Shikigami No Shiro

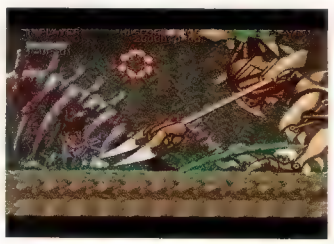
È difficile che al giorno d'oggi uno shoot'em up porti delle innovazioni al genere, ma *Shikigami No Shiro* ci è riuscito. Aumentando la potenza di fuoco e i multiplier del punteggio quando ci si trova vicini ai nemici e ai loro colpi, il gioco costringe a rischiare in continuazione di morire. Un'innovazione che proietta il titolo Alpha System sopra la concorrenza. Per finire negli high score è necessario migliorarsi costantemente, pensando in continuazione a nuovi modi per incrementare il punteggio.

Starquake

Oltre a vantare una realizzazione tecnica pregevole e tutto il fascino di un titolo Ultimate, il secondo gioco di Steve Crow era anche un capolavoro di game design. Il giocatore doveva far attraversare a Blob 512 livelli semplicemente utilizzando un repertorio alquanto limitato di mosse. La peculiarità del titolo era rappresentata dalla possibilità di creare delle piattaforme, che però si dissolvevano dopo qualche istante. Un gioco che simbolizza l'enorme talento degli sviluppatori occidentali dell'epoca.

Shock Troopers

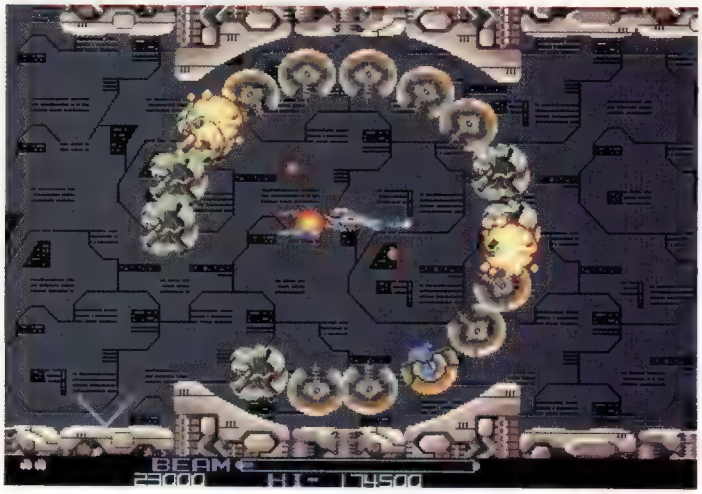
Questo gioco era una sorta di *'Metal Slug* in verticale' e ricorda tantissimo il mitico *Ikari Warriors* di SNK. La possibilità di cambiare personaggio durante il gioco, unita alla violenza della grafica e a una serie di ambientazioni piuttosto varie, rendeva *Shock Troopers* un must per il vero giocatore da sala. Come sempre, finire il gioco con un credito era difficile, ma non impossibile, il che spingeva l'utenza a giocare e rigiocare per perfezionarsi costantemente. Decisamente superiore al seguito, zeppo di rallentamenti.



Strider

I giocatori che hanno rispolverato questo titolo quando Capcom ha deciso di includerlo nella versione PSone di *Strider 2* si saranno immediatamente resi conto di quanto siano diventati più facili i videogiochi. Mentre arrivare alla fine di *Strider 2* è un compito alla portata di molti, il prequel è la bastardaggine fatta videogioco. Ecco perché, oggi più che mai, *Strider* è un titolo decisamente frustrante e in grado di far alterare anche i maestri zen. Ma imparate i pattern e fate molta pratica, e ne rimarrete catturati. Garantito.

"L'ambientazione fantascientifica e il design degli alieni non avevano eguali nei titoli che l'hanno preceduto"



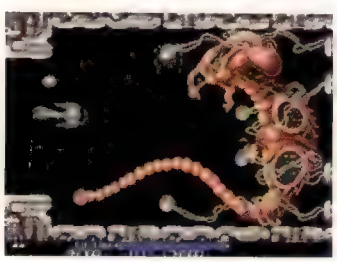
È mai esistito uno sparatutto più completo in sala giochi? Probabilmente no. Ogni aspetto di *R-Type* si incastrava con gli altri come in un puzzle Ravensburger. Tutti i giochi che hanno tentato di copiarlo non valgono nemmeno la metà dell'originale

R-Type

R-Type sarebbe probabilmente un grosso flop al giorno d'oggi: è troppo difficile e richiede una capacità mnemonica non indifferente. A sentire qualche folle incompetente, non era un gran gioco nemmeno quand'è uscito 16 anni fa.

La verità è che se non c'eravate in quel periodo, la vostra opinione conta poco perché lo sparatutto di Irem è stato semplicemente uno dei titoli più importanti nell'evoluzione del videogioco. Primo, l'ambientazione fantascientifica non aveva eguali nei titoli che l'hanno preceduto. Secondo, il design degli alieni non aveva eguali nei titoli che l'hanno preceduto. Terzo, e più importante, *R-Type* aggiungeva una nuova dimensione al genere degli sparatutto a scorrimento laterale, che viveva un periodo di apatia assoluta.

Quale aspetto del gioco merita ancora menzione? Il beam da caricare che permetteva di fare a pezzi alcuni nemici con un colpo solo? Il pod che si poteva attaccare al retro dell'astronave? La possibilità di lanciarlo verso il punto debole del nemico di fine livello? La verità è che l'elenco delle peculiarità di *R-Type* sarebbe troppo lungo perché il titolo Irem era semplicemente un capolavoro.



Reazione dopo 5 minuti: "******, guarda quanto ***** è grosso quel ***** di boss!"
Reazione dopo 5 giorni: "Usa il beam. Sempre. No, davvero, ti conviene. Non perdere tempo con lo sparo normale. Fidati."

Pac-Land

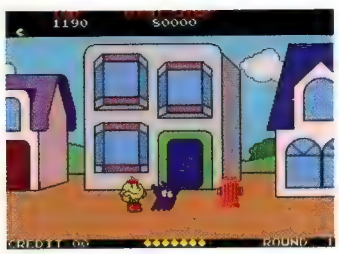
Coin-op ■ Namco ■ 1983

Pac-Land apparteneva alla stessa categoria di giochi di *Wonderboy*, *Super Mario Bros*, *Bubble Bobble* e, in seguito, *Wardner*. In altre parole era un platform fumettoso. Ma il coin-op di Namco si spingeva ancora più in là e rasentava quasi l'idiozia: gli sprite erano esageratamente grandi, la musica mielosa al punto da essere isterizzante e l'impressione era proprio quella che la casa giapponese avesse esagerato a sfruttare l'immagine del suo personaggio di punta.

Sorprendentemente, dietro a tutto questo c'era un titolo dotato di un'enorme profondità e di tanti tocchi di classe, evidenti solo dopo numerose partite passate a sondare le varie ambientazioni. Inoltre *Pac-Land* metteva in discussione molti capisaldi del genere platform: per esempio, per fare un lungo balzo sopra una piscina (dopo essere saltati da un trampolino) era necessario martellare ripetutamente il joystick verso destra. Stancante e anche non molto aggraziato, se vogliamo, ma comunque emblematico della dose di originalità confluita nello sviluppo del gioco.

Il tentativo di recuperare tutti i bonus e gli oggetti segreti era la causa numero uno della longevità di *Pac-Land*. Come per *Super Mario Bros.*, il passaparola che lo circondava contribuì ad aumentarne la popolarità e anche in questo caso furono diverse le ragazze che si cimentarono col gioco.

Dietro alla grafica molto appariscente di *Pac-Land*, si celava un platform game estremamente innovativo



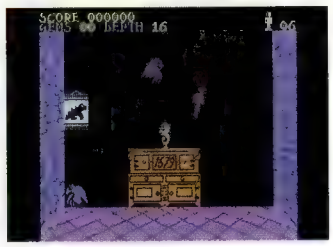
Reazione dopo 5 minuti: "Forte la grafica. Sembra quasi un cartone animato. E poi Pac-Man rulla."
Reazione dopo 5 giorni: "Salta sull'idrante. Guarda che lo so, non mi devi spiegare nulla. Intanto non hai preso le ciliegie."

"Un titolo dotato di un'enorme profondità e di tanti tocchi di classe, evidenti solo dopo numerose partite"

Super Pang/Buster Brothers

Coin-op, SNES ■ Mitchell ■ 1990

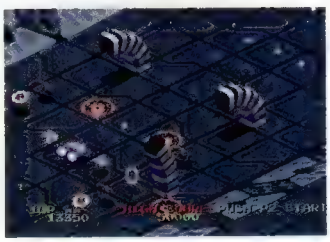
Un gioco semplice ma coinvolgente, dotato di tutte le caratteristiche che un puzzle/action game degli anni '90 doveva avere. *Super Pang* era una sorta di *Asteroids*, dove il giocatore doveva colpire delle bolle, che si dividevano poi in due bolle più piccole. La frenesia dell'azione era supportata da una modernizzazione del concept, sotto forma di armi diverse. Negli Stati Uniti la gran parte delle copie è stata destinata al noleggio: in pochi avranno quindi raggiunto i livelli più avanzati, impegnativi allo spasimo.



Underwurlde

C64 ■ Ultimate ■ 1985

Probabilmente il miglior gioco di Ultimate. Il seguito di *Sabre Wulf*, grazie ad una nuova prospettiva e alla presenza di nemici non-mortali, era decisamente massiccio. Unendo tutte le schermate si otteneva un labirinto colossale, notevolmente più vasto di quello visto nel prequel. Il punteggio teneva in considerazione le locazioni visitate, i nemici uccisi e gli oggetti raccolti. L'unico modo di morire era quello di cadere da una piattaforma molto alta, il che sottolineava che lo scopo del gioco era quello di esplorare e accumulare punti.



Viewpoint

Coin-op, altri formati ■ Sammy ■ 1992

Nonostante le numerose conversioni, solo il coin-op e la versione Neo-Geo possedevano il ritmo di gioco più indicato per questo sparatutto isometrico. Estremamente difficile, ma raramente frustrante. L'inquadratura particolare, oltre alla colonna sonora superba, erano gli elementi in grado di attrarre l'attenzione del giocatore dall'inizio. Progredire era difficile, ma il tutto fortunatamente avveniva secondo la regola principale dei titoli hardcore: se muori è colpa tua, non del gioco.

Virtua Fighter 4

Arcade, PS2 ■ Sega AM2 ■ 2001

La serie di *Virtua Fighter* è una chiara dimostrazione di come un titolo per appassionati possa raggiungere un pubblico decisamente più ampio. Ciononostante, la maggior parte degli acquirenti della versione PS2 (almeno in Occidente) difficilmente gli avrà dedicato sufficiente attenzione per apprenderne i meccanismi e i segreti più reconditi. *Virtua Fighter* è il figliastro 3D di *King of Fighters*, non per quanto riguarda il concept, ma in termini di percezione. Per diventare i migliori giocatori del mondo di *VF* bisogna studiare. E studiare sodo.

Le tre lettere da inserire negli high score non hanno mai avuto un'importanza così grande come nei record di *T 'n' F*

Track 'n' Field

Coin-op ■ Konami ■ 1983

Se escludiamo i cabinati con tapis roulant e mountain bike, *Track 'n' Field* è stato il coin-op che ha messo a maggiore prova la nostra resistenza fisica. Ognuno aveva la propria tecnica personale: c'era chi usava le chiavi di casa per premere i tasti, chi i pugni chiusi, chi utilizzava due mani... c'era anche chi usava un solo tasto per correre, pensando (erroneamente) che fosse sufficiente. Era proprio questa varietà di stili di gioco che fece del coin-op Konami uno dei più gettonati all'epoca. Ma il segreto della longevità di *Track 'n' Field* era nel fatto che per progredire ci si doveva costantemente misurare col tempo in cui si correvano i 100 metri o con la distanza a cui si lanciava il giavellotto, portando i propri record personali sempre più in alto. Lo spazio per i miglioramenti sembrava davvero infinito.

Reazione dopo 5 minuti: "Non riuscirò mai a fare il lancio del martello. Mai."
Reazione dopo 5 giorni: "Hai visto come si fa a prendere l'uccello con il giavellotto, vero? Almeno, *sembra* un uccello..."

Telefónica
MoviStar
MARTINI
Valvoline

Licenza di uccidere

Film e videogiochi, un binomio che sembra ormai diventato imprescindibile. Ma è un male dell'industria o un passo avanti verso la piena maturità del settore?

Se avete mai avuto la sfortuna di trascorrere un'estate in città, saprete che la sosta da Blockbuster è un appuntamento irrinunciabile per combattere l'apatia delle interminabili giornate estive. La scena è sempre la stessa: 42° all'ombra, negozi chiusi e voi a scorrere gli scaffali in cerca d'ispirazione. *Il Signore degli Anelli*, *Minority Report*, *La Tigre e il Dragone*, *Fast and Furious*, *Spider-Man*, *Bruce Lee*, *Blade II*, *Matrix* e centinaia di altri.

Non c'è niente che vi ispiri? Preferireste prendere un videogioco? Attenzione, perché quelli sono i videogiochi. Certo, nella lista figurano anche titoli non ancora pubblicati, ma è innegabile che, in questo momento, l'industria del videogioco si stia alimentando di tie-in cinematografici. E che il trend, probabilmente, proseguirà anche nei prossimi anni.

"Aumentando i costi di sviluppo, le case devono trovare sempre più 'titoli sicuri' da pubblicare, e uno dei modi per farlo è quello di pubblicare titoli legati a un brand conosciuto", spiega **Simon Price**, analista alla IDG Consulting. "I licenziatari, allo stesso tempo, si stanno interessando all'industria dei videogiochi per spingere ulteriormente i propri brand. Quindi entrambe le parti desiderano aumentare il numero di giochi su licenza".

La storia insegna

È tutta colpa di *Pac-Man*. Atari fu la prima ad accorgersi del possibile riscontro di vendite di un nome conosciuto, così, nel 1982, provò ancora il colpaccio con *ET* e *Raiders of the Lost Ark*. Da allora il trend non si è mai arrestato.

Virgin diventò un grosso nome dell'industria a metà degli anni '90 grazie a una serie di licenze oltre che ai propri giochi originali. "Dovevamo conquistare una grossa fetta di mercato velocemente," ricorda l'ex-COO **Sean Brennan**. "Le licenze erano costose, ma significavano non dover spendere una grossa quantità di tempo e denaro per far conoscere il nostro nome".

Il successo arrivò con tre licenze Disney, 'The Lion King', 'Aladdin' e 'The Jungle Book', oltre che con diversi buoni titoli LucasArts. La qualità dei giochi era fondamentale, secondo Brennan. "Abbiamo lanciato un gioco basato sul film 'Pagemaster - l'avventura meravigliosa'", spiega. "Film orribile e gioco orribile. Un buon esempio di cosa non andava fatto".

Un'altra casa famosa per i titoli su licenza era Ocean. A partire da metà anni '80 l'etichetta inglese comprò di tutto, da 'Miami Vice' a 'Terminator'. "Ogni mese uscivano tonnellate di giochi su licenza per Commodore 64 e ZX Spectrum firmati Ocean", ricorda Carlo Santagostino, ex-redattore di Zzap! e Amiga Magazine. "Il problema è che molte di queste licenze erano basate su programmi televisivi o personaggi conosciuti solo in Inghilterra e con zero appeal in Italia. Con Amiga sono andati molto più cauti, ma ormai era troppo tardi. L'immagine dell'etichetta era decisamente compromessa".

Le licenze vengono spesso indicate come responsabili della morte delle macchine a 8 e 16 bit, ma in realtà possono essere più realisticamente paragonate ad avvoltoi che tentano di strappare l'ultimo brandello di carne da una piattaforma ormai morente. I possessori di macchine superate, come nel caso di PSone oggi, compongono un pubblico enorme, ma poco attento alla qualità, e per questo perfetto per licenze orientate verso il mass market o i bambini.

Secondo i dati forniti da publisher e distributori italiani, fra i 20 titoli più venduti nel nostro Paese lo scorso Natale, almeno la metà sono su licenza, con *Harry Potter e la Camera dei Segreti* e *FIFA 2003* saldamente al primo e secondo posto. Ma alle loro spalle figurano *GTA: Vice City* e *Pro Evolution Soccer 2*. Molti, Price compreso, considerano i franchise videoludici alla stregua delle licenze. A dimostrarlo è il fatto che le somme da investire per ottenere i diritti di un videogioco sono ormai le stesse di una licenza hollywoodiana. L'anno scorso Infogrames ha rilevato la software house Shiny, assicurandosi i diritti per il videogioco del film 'Matrix'. Costo dell'operazione: 47 milioni di dollari. Aggiungendo la recente cessione a Take 2 dei diritti di *Max Payne* da parte di 3D Realms per circa 40 milioni di dollari il quadro è completo.

"Portare al successo nuovi brand è costoso nel mercato di oggi", spiega **Berry Jafrato**, vicepresidente Brand Management di Acclaim International. "Per riuscirci, un publisher deve investire in marketing le stesse cifre investite nello sviluppo. Per questo i rischi diventano molto alti. Una licenza conosciuta ha già un posto nell'immaginario di acquirenti e negozianti".

Ma cos'è una licenza? In questo caso parliamo dei diritti di proprietà intellettuale acquisiti da un publisher o da uno sviluppatore per poter usare un nome, un'immagine o un mondo inventato da altre persone nei propri giochi. Le licenze vanno dalle più classiche (un tie-in cinematografico) ai marchi reali (FIFA o Formula 1), fino alle simil-sponsorizzazioni (Dave Mirra o Tony Hawk).

Riconoscibilità immediata

Il vantaggio più evidente è rappresentato dall'immediata riconoscibilità del prodotto. In un mercato invaso ogni anno da centinaia di videogiochi, i publisher devono sperimentare ogni metodo possibile per far emergere i propri titoli. "Le licenze servono a ottenere maggiore copertura sulle riviste e più attenzione nei negozi", spiega **Patrick O'Luanaigh**, creative development manager di SCi, etichetta che detiene licenze storiche come 'La Grande Fuga', 'Thunderbirds' e 'The Italian Job'. "Se avessimo sviluppato *The Italian Job* senza licenza, chiamandolo ad esempio

Mini Crime, sarebbe stato molto più difficile ottenere copertine, investimenti dai nostri azionisti e un supporto adeguato da parte dei negozianti".

Le case di videogiochi possono contare su un riscontro immediato in caso riescano a portare alla popolarità franchise con una degna giocabilità. Il discorso riguardante le licenze è più complesso, perché il film o il libro di cui si ottengono i diritti devono essere adattati per funzionare in un videogame. Almeno sulla carta.

I diritti che riguardano persone o campionati, come nel caso di FIFA, NFL, Britney Spears o Tony Hawk, creano meno problemi ai publisher, perché vengono generalmente acquistati solo per dare maggiore autenticità ad un videogioco. "Nei titoli sportivi una licenza è pressoché essenziale", ammette Price. Oltre a un nome di richiamo o a un volto famoso, una licenza sportiva può garantire nomi dei giocatori reali, divise autentiche, statistiche degli anni precedenti, stadi famosi e così via. Molti appassionati di videogiochi sottovalutano l'importanza di questi dati all'interno dei titoli sportivi, giudicandoli semplicemente la potenziale ciliegina sulla torta di un prodotto già valido.

"Molti appassionati di videogiochi sottovalutano l'importanza di questi dati all'interno dei titoli sportivi, giudicandoli semplicemente la potenziale ciliegina sulla torta di un prodotto già valido"

L'esempio più eclatante è quello di *FIFA*. Pur realizzando simulazioni calcistiche qualitativamente superiori, Konami è sempre stata superata da Electronic Arts in termini di vendite perché molti appassionati di calcio detestano giocare col Brasile e vedere su schermo triangolazioni fra Ravoldi, Naldorinho e Roberto Larcos. A conferma di questo, *Pro Evolution Soccer* per PS2 ha minacciato seriamente la leadership di EA: Konami, infatti, non solo ha reso il gioco più 'autentico' (grazie alla licenza ottenuta dall'associazione calciatori FIFpro), ma ha cercato di produrre un titolo più appetibile per il mass market, ampliando così la base installata.

Questo genere di licenze possono anche coinvolgere attivamente le stelle dello sport, aumentando la credibilità e, in alcuni casi, la qualità del gioco.

"Colin McRae e il suo navigatore Nicky Grist sono sempre più coinvolti nello sviluppo della serie *Colin McRae Rally*" spiega **Guy Wilday**, direttore degli studi Codemasters. "Abbiamo approntato una postazione di prova a casa di Colin, così che possa testare tutte le auto del gioco man mano che vengono realizzate". Grist scrive e registra personalmente tutte le indicazioni del navigatore.

Considerato che le stelle dello sport e del cinema sembrano sempre più disposte ad intervenire alle presentazioni dei videogiochi (per la gioia dei media a larga tiratura), potrebbe sembrare che, al di là dei costi, le licenze non abbiano alcun lato negativo. Ma come sempre, anche in questo caso esiste un rovescio della medaglia. Il fatto che il licenziatario debba approvare tutto. O quasi.

"Nei nostri giochi di guida possiamo danneggiare le vetture in un modo che le

Ad ogni nazione il suo

Visto che le licenze "mondiali" sono piuttosto ridotte di numero, i publisher accostano talvolta a un titolo specifico una serie di licenze ad hoc per ogni nazione.

La simulazione Codemasters da noi conosciuta come *Football Manager Campionato* viene pubblicata come *LMA Manager* in Inghilterra, *Roger Lemerre: La Sélection des Champions* in Francia, *BDFL Manager* in Germania e *Manager de Liga* in Spagna. Per rimanere sempre in casa Codemasters, *TOCA Race Driver* è conosciuto come *DTM Race Driver* in Germania, *V8 Supercar Race Driver* in Australia e Nuova Zelanda e *Pro Race Driver* oltreoceano.

Ma l'esempio più eclatante ha a che fare con il nuovo titolo calcistico dei fratelli Darling, che sarà disponibile in 15 edizioni incentrate su altrettanti team europei. Un delirio per i tifosi più sfegatati, che potranno finalmente avere un gioco ritagliato su misura per la propria squadra del cuore. Potranno così esultare i supporter di Milan, Inter e Juve, che andranno a far compagnia, fra gli altri, a quelli di Real Madrid, Manchester United, Arsenal e Ajax. Un modo come un altro per Codemasters per inimicarsi i tifosi della Roma...

Bam! sceglie spesso di rischiare acquistando i diritti di film che non sono attesi come blockbuster, quali 'Il Regno del Fuoco' o il prossimo 'A Sound of Thunder'. Le licenze sono più economiche, ma i poco esaltanti risultati di vendita per ora sembrano dare torto all'etichetta americana.

case automobilistiche non accetterebbero e che quindi *Gran Turismo* non può permettersi", dichiara **Martin Edmondson**, fondatore di Reflections nonchè autore di *Stuntman*.

"Lavorare senza licenze ci permette di avere il massimo della flessibilità", prosegue. "Possiamo fare quasi tutto ciò che vogliamo e cambiare qualsiasi cosa all'ultimo secondo. Nessuna attesa per avere l'approvazione da parte dei licenziatari".

Per case automobilistiche, federazioni sportive o star del grande schermo, le licenze rappresentano un modo per sfruttare i propri brand a costo zero. È solo quando è necessario confrontarsi con un altro gruppo di creativi (per un tie-in cinematografico o televisivo, ad esempio) che aumentano in maniera esponenziale le possibilità di contrasto.

Lavorare su questo genere di licenze è tutt'altro che facile. O meglio, realizzare un gioco con una simile licenza è tutt'altro che facile. Ma questo è inevitabile, come sottolinea Edmondson, ricordando che i tie-in cinematografici hanno vissuto "una storia tormentata, caratterizzata da alcuni fra i più orribili videogiochi di tutti i tempi".

Superman ha solcato i cieli per la prima volta su un Atari 2600. Da allora sugli schermi ha trovato asilo qualsiasi tipo di aberrazione. Eppure anche nei tie-in cinematografici non è mancata l'innovazione: *Dune II* di Westwood ha dato il via a una serie interminabile di RTS su PC, mentre *GoldenEye* di Rare ha reinventato il genere degli sparatutto in prima persona.
Ma per ogni titolo ben confezionato, come *Star Wars* (Atari, 1983) o *The Hobbit* (Melbourne House, 1983), c'è stato un *Robocop* (Ocean, 1989) o un *Men in Black* (Gremlin, 1998).

"I titoli su licenza hanno contribuito più di ogni altro genere di gioco a far conoscere questa industria al grande pubblico", ammette **Simon Carter**, socio fondatore di Big Blue Box e sviluppatore dall'enorme talento creativo. "Il fatto che questi diritti abbiano spesso portato alla produzione di giochi di serie B, sviluppati in maniera pessima, è un discorso completamente diverso".

Carter evidenzia diversi problemi. Innanzitutto, ciò che funziona su un medium potrebbe non funzionare su un altro. "Siamo ancora in una fase primordiale quando si tratta di trasmettere al fruitore elementi come una trama avvincente o un coinvolgimento emotivo", sostiene. "Gli sviluppatori devono spesso creare un gioco che incarni lo spirito dell'opera da cui è tratto avendo a disposizione solo alcuni degli elementi originali".

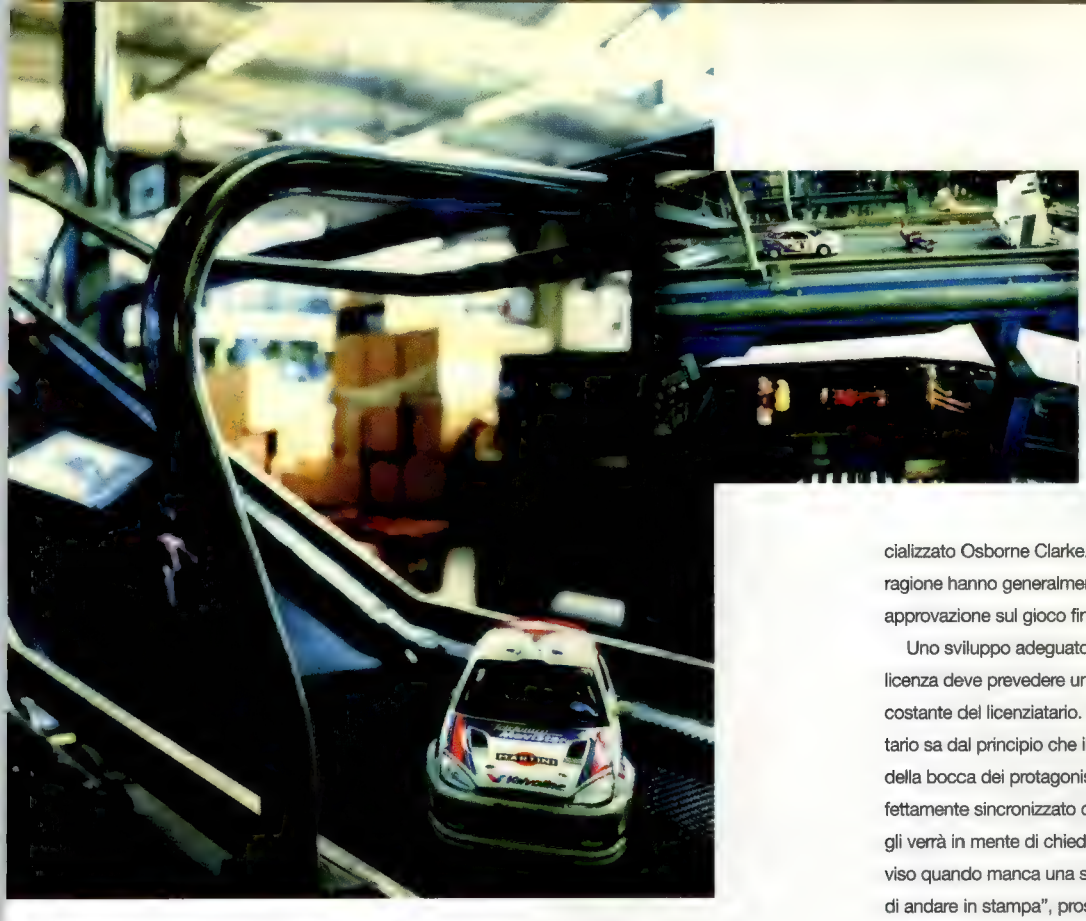
Prodotti scadenti

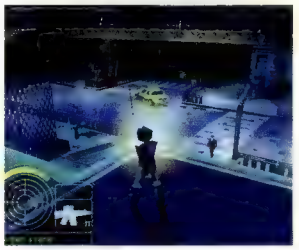
Ma non è tutto. "Per gli sviluppatori è molto allettante la possibilità di commercializzare un prodotto scadente sapendo che in ogni caso, grazie al nome che porta, venderà due milioni di copie. Aggiungiamo i rigidi tempi di produzione che spesso caratterizzano le licenze dei film importanti e le restrizioni a livello creativo, e vedremo che lo sviluppo di giochi mediocri è praticamente incoraggiato".

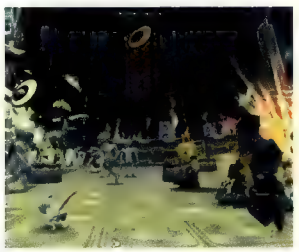
Una compagnia che cerca di sottrarsi a queste dinamiche è Bam! Entertainment, che detiene i diritti di circa 40 titoli, quasi tutti basati su serie TV o pellicole cinematografiche. "Grazie a nomi conosciuti, raggiungiamo una fascia di pubblico più ampia", dichiara **Alain Tascan**, vicepresidente di Bam!. "Questo significa maggiore interesse da parte dell'acquirente e un ciclo vitale del prodotto più lungo".

Fra i diritti in mano a Bam! non manca nulla: da 'Wallace & Gromit' a 'Il Laboratorio di Dexter' di Cartoon Network, fino al prossimo film di Peter Hyams ('Relic' e 'Danni collaterali'), 'A Sound of Thunder'. Come per la maggior parte delle licenze cinematografiche di Bam!, il loro ultimo prodotto si basa su un film non ancora uscito nei cinema, quindi non ancora sottoposto al giudizio del pubblico. In questo caso quali sono i vantaggi e i rischi?

"Questo modus operandi ci garantisce una notevole spinta all'inizio dello svi-







Mucky Foot ha cambiato parzialmente strategia dopo le deludenti performance di vendita di titoli creati da zero, come *Urban Chaos* (sopra) e *Startopia* (sotto).

luppo, anche per quanto riguarda le PR e il marketing", precisa Tascan. "Scegliamo il copione migliore non in base al suo potenziale successo, ma per come può essere trasformato in un gioco eccellente. Inoltre abbiamo accesso a una serie di sceneggiatori di grande talento che altrimenti non collaborerebbero con la nostra industria".

La speranza di Tascan è che i giochi di Bam! riescano a miscelare una giocabilità elevata con il know-how di Hollywood. "Nessuno dice che Stanley Kubrick fosse poco creativo sebbene utilizzasse copioni scritti da altre persone", sottolinea.

Patrick O'Luanaigh di SCi concorda con questa opinione. "Alistair MacLean sa come scrivere thriller appassionanti", sottolinea. "Dove potremmo trovare un'altra persona in grado di scrivere una storia migliore per un action game? La musica dei film è un altro esempio. È fantastico sentire i tifosi delle squadre di calcio cantare cori basati sui temi de 'La Grande Fuga' e 'The Italian Job'".

Senza limiti

Una licenza cinematografica esaltante e un gioco ben confezionato sono una combinazione difficilmente battibile. *Aliens versus Predator* di Rebellion ne è la dimostrazione. Il gioco, che riproponeva le angoscianti visioni dei film, fece evolvere un genere ludico apparentemente stantio introducendo protagonisti dalle caratteristiche radicalmente differenti, fra cui alieni in grado di arrampicarsi sui muri.

"A volte i limiti imposti alla creatività ti fanno lavorare più duramente per essere creativo", dice **Jason Kingsley**, CEO di Rebellion. "È stato eccezionale lavorare con Fox, perché avevano le idee chiare sul valore del proprio prodotto e la convinzione che il tutto dovesse svolgersi all'interno di quel mondo.

"D'altro canto, a volte vieni coinvolto in discussioni che riguardano ogni singolo aspetto del gioco", ammette. "Un esempio sono gli Xenoborg: ne abbiamo discusso davvero a lungo. Bisogna sempre tenere in conto le idee degli altri creativi".

Sebbene la scarsa qualità di diversi tie-in cinematografici sia spesso da ricercare nella pigrizia degli sviluppatori o nell'avarizia dei publisher, è anche vero che l'intransigenza dei licenziatari può creare enormi problemi. Senza una conoscenza del complicato processo di sviluppo di videogiochi o delle differenti esigenze di un videogiocatore rispetto a uno spettatore al cinema, i rappresentanti dell'industria cinematografica hanno spesso rallentato, ostacolato o addirittura imbrogliato quelli che avrebbero dovuto essere i loro 'partner'.

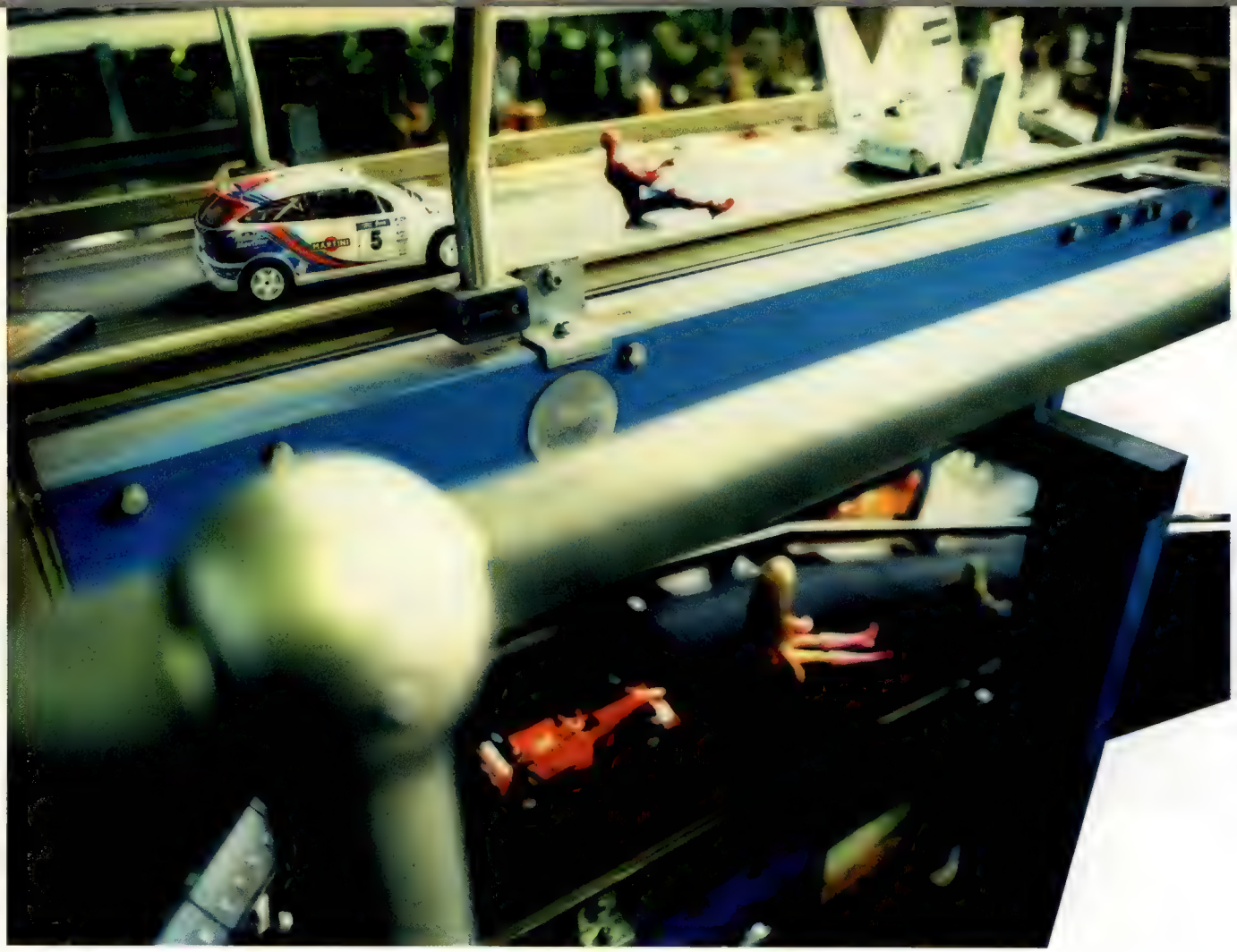
"I licenziatari sono spesso più preoccupati di come le loro proprietà appaiano in un gioco piuttosto che di terminare lo sviluppo in tempo o nel budget", sottolinea **Vincent Scheurer** dello studio legale specializzato Osborne Clarke. "Per questa ragione hanno generalmente il diritto di approvazione sul gioco finito".

Uno sviluppo adeguato di un titolo su licenza deve prevedere un coinvolgimento costante del licenziatario. "Se un licenziatario sa dal principio che il movimento della bocca dei protagonisti non sarà perfettamente sincronizzato col parlato, non gli verrà in mente di chiederlo all'improvviso quando manca una settimana prima di andare in stampa", prosegue.

In teoria lo sviluppatore dovrebbe avere il medesimo rispetto per la licenza. **David Doak**, socio fondatore di Free Radical Design, è stato uno degli uomini chiave nel team che ha creato *GoldenEye* in Rare. "Lo sviluppo non ha subito quasi nessuna interferenza da parte dei licenziatari", rivela. "A quel tempo un gioco tratto da un film di James Bond era considerato come un affare poco importante, quindi abbiamo fatto in larga parte ciò che volevamo".

"I licenziatari sono spesso più preoccupati di come le loro proprietà appaiano in un gioco piuttosto che di terminare lo sviluppo in tempo o nel budget"

Fortunatamente gli sviluppatori erano dei fan di James Bond e non ebbero nessun problema a ricreare l'atmosfera dei film di 007. "Per assurdo, l'obbligo di riprodurre piuttosto fedelmente la trama del film ci ha spinti a inserire elementi che altrimenti sarebbero stati etichettati come troppo ambiziosi per un videogioco", spiega **Martin Hollis** di Free Radical Design. Nel film, Natalya segue Bond. Per questo il team ha programmato routine di IA per i personaggi controllati dalla CPU. La necessità di seguire la trama ha portato inoltre a realizzare livelli molto ampi, come quello della diga. Gli ultimi giochi di Free Radical, da questo punto di vista, sembrano una reazione alle costrizioni subite nello sviluppo di *GoldenEye*.



Fotografie: Martin Thompson

La possibilità di distruggere veicoli 'anonimi' è stata con ogni probabilità un punto a favore per la qualità dei giochi Reflections. Nonostante *Driver 3* prosegua lungo questa strada, Martin Edmondson non scarterebbe a priori l'idea di realizzare un gioco su licenza.

"Con *TimeSplitters* abbiamo creato di proposito un universo molto 'aperto', in cui fosse possibile inserire qualsiasi cosa volessimo integrare nel franchise", spiega.

Grazie a *GoldenEye* la gente capì che un gioco su licenza poteva offrire un'ottima qualità e le licenze riacquistarono valore agli occhi degli sviluppatori. Oggi molte fra le migliori software house non hanno problemi a lavorare a titoli su licenza.

Fino a qualche anno fa, in questa lista difficilmente avremmo potuto trovare Mucky Foot. Ma dopo le scarse vendite dei primi due giochi della casa inglese, nonostante le recensioni positive, gli sviluppatori hanno cambiato idea piuttosto velocemente.

"Con il senno di poi possiamo guardare a *Urban Chaos* e dire 'Ma chi diavolo vuole giocare nei panni di una poliziotta alle prime armi?'", ammette **Mike Diskett**, uno dei soci fondatori. "Eravamo così impegnati a combinare sparatorie, combattimenti corpo-a-corpo, fasi platform e di guida, che non abbiamo mai nemmeno pensato al rischio che correvamo creando un personaggio così poco carismatico".

Mucky Foot è in seguito passata a sviluppare *Blade II* per Activision. "Sfido qualsiasi videogiocatore a non voler vestire i panni di Wesley Snipes in 'Blade'", dice Diskett, rivelando anche che, sorprendentemente, aveva spinto per l'acquisizione dei diritti di 'Spider-Man' quando era in EA. "*Blade II* vende milioni di DVD. Diversi milioni. Chi dice che l'industria dei videogiochi è allo stesso livello di quella cinematografica? "Quando la gente vede il gioco sugli scaffali conosce già il personaggio e il contenuto del gioco: una pistola, una spada e una serie di vampiri da ammazzare", prosegue. "I giochi senza licenza fanno molta, moltissima fatica a trasmettere solo un briciolo di queste informazioni semplicemente guardando la scatola".

Anche Martin Edmondson non fatica ad immaginare uno scenario in cui Reflections possa lavorare su una licenza, soprattutto nel caso ci fossero poche restrizioni sull'utilizzo di auto vere. "Ci piacerebbe di certo, ma probabilmente dovremo aspettare che qualche giovane arrivi nelle posizioni che contano all'interno dell'industria automobilistica", dice. "Il potere decisionale deve passare a dirigenti più giovani, che hanno sviluppato la propria passione per le auto grazie a *OutRun* o *Daytona*".

"In termini di 'appetito creativo', i film, la televisione, i giochi e la musica sono diventati dei parassiti. Dovremmo variare maggiormente le nostre diete e non essere così dipendenti dal sangue degli altri, in ambito creativo"

Anche **Simon Carter** di Big Blue Box lavorerebbe volentieri su una licenza. "Assolutamente, decisamente, sicuramente sì. Dipende dalla licenza", dice ironicamente. "Chi non vorrebbe ricreare i mondi di Philip Pullman o Neil Gaiman?"

Ma Carter sottolinea anche che l'industria dei videogiochi non dovrebbe considerarsi il parente povero di quella cinematografica. "In termini di 'appetito creativo', i film, la televisione, i giochi e la musica sono diventati dei parassiti", precisa. "A volte questo è necessario per sopravvivere, ma dovremmo variare maggiormente le nostre diete e non essere così dipendenti dal sangue degli altri, in ambito creativo".

A questo proposito si tende spesso a dimenticare che anche l'industria dei videogiochi vende le proprie licenze, come dimostrano Lara Croft o i Pokémon.
Senza alcun dubbio ci sono dei produttori artigianali di giocattoli che si lamentano a loro volta di questo sfruttamento 'al contrario' delle licenze.

Per i lettori poco convinti della bontà di questi interscambi fra cinema e videogiochi, nonostante il successo dei vari 'Resident Evil', 'Tomb Raider' e 'Mortal Kombat', le prospettive non sono positive: il peggio, probabilmente, deve ancora venire.

Kirk Ewing è un dirigente della IMCI, la sezione internazionale di una grossa talent agency di Hollywood, e rappresenta diversi sviluppatori interessati a vendere i diritti dei propri giochi. All'ultimo E3 ha incontrato moltissimi rappresentanti dell'industria cinematografica.

"Un gran quantità di gente di Hollywood che conta o non conta, dai produttori più importanti ai parassiti di questa industria", dice. "Hollywood non crea, segue le mode. E in questo periodo il trend da seguire è quello dei videogiochi".

Marchi globali

Perché? Molto semplice: "Gli studi di Hollywood si trovano a fronteggiare costi di marketing in continua crescita. Sfruttare un marchio conosciuto in tutto il mondo come *Grand Theft Auto* è più semplice che lanciare un nuovo marchio da zero". E man mano che i giochi avranno personaggi e storie sempre migliori, "i giochi saranno sempre più spesso opzionati da studi cinematografici ansiosi di comprare un bel pacchetto di 'cultura giovanile' preconfezionata".

Jason Kingsley di Rebellion detiene anche i diritti dello storico fumetto '2000AD' e, oltre a lavorare sui giochi, sta collaborando con lo studio cinematografico Shoreline su due nuovi film di Judge Dredd. "Abbiamo dei contratti che ci garantiscono il totale controllo creativo, in modo da poter caratterizzare i personaggi anziché avere il film come unico punto di riferimento da seguire". Inoltre "alle feste posso vantarmi di essere un produttore cinematografico".

Per cercare di catturare l'attenzione dei videogiocatori, le case di software continueranno ad affiancare ai propri prodotti volti familiari, almeno fino a quando il mercato non sarà saturo. Questo articolo potrebbe elencare decine e decine di titoli in via di sviluppo basati su licenze altisonanti.
E allo stesso modo potremmo compilare una lista chilometrica dei tie-in degli anni '80 e '90. Probabilmente la nostra creatività è bombardata da un numero così elevato di input che, inconsciamente, preferiamo giocare al 183° videogioco di Guerre Stellari o vedere 'Episodio 72' piuttosto che provare un titolo sconosciuto.

Nessuna licenza, ad ogni modo, garantisce un successo in termini di vendite, come sottolinea Barry Jafrato di Acclaim. "Forse era così in passato, ma i giochi mediocri oggi non vendono, a prescindere da cosa ci sia sulla confezione. I diritti costano e i licenziatari sono molto protettivi, quindi dobbiamo fornire al giocatore esperienze simili a quelle di un film. Rilevare una licenza è una scommessa, come ogni altra cosa in questa industria".

Probabilmente con gli anni i buoni giochi su licenza vengono semplicemente ricordati come buoni giochi, mentre quelli mediocri restano nella memoria come mediocri tie-in. D'altro canto le stelle di Hollywood non possono salvare un pessimo gioco, così come non possono salvare un pessimo film.

I magnifici sette

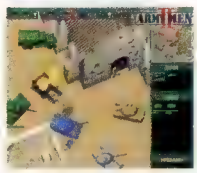
Breve storia di sette licenze finite sulla confezione di un videogioco...

ET, Atari, 1982
Atari contava di venderne milioni di copie. La leggenda vuole che una quantità enorme di queste cartucce, rimaste invendute, siano state sepolte nel deserto. Gran parte del gioco consisteva nel far cadere ET in buchi enormi. Immaginate il resto.

Frankie Goes to Hollywood, Ocean, 1985
Il gruppo è scomparso nell'oblio insieme alle polemiche che avevano circondato i testi dei suoi dischi, ma in molti, fra i possessori di Commodore 64, ricorderanno questo gioco assurdo, eppure di buon livello.

Terminator 2, Midway, 1992
Una pistola con force feedback e nemici che sembravano digitalizzati dal film (quanti ricordi...). Giocabilità solida come una porzione di pannacotta. Eppure, come molti vecchi coin-op su licenza, era perfetto per la sala giochi.

X-Wing Vs Tie-Fighter, LucasArts, 1997
Oltre alla colonna sonora e alle astronavi dei film di 'Guerre Stellari', la serie di X-Wing dava il massimo nelle modalità multigiocatore via LAN. Uno dei migliori tie-in di *Star Wars*, il cui livello medio è per il resto piuttosto basso.

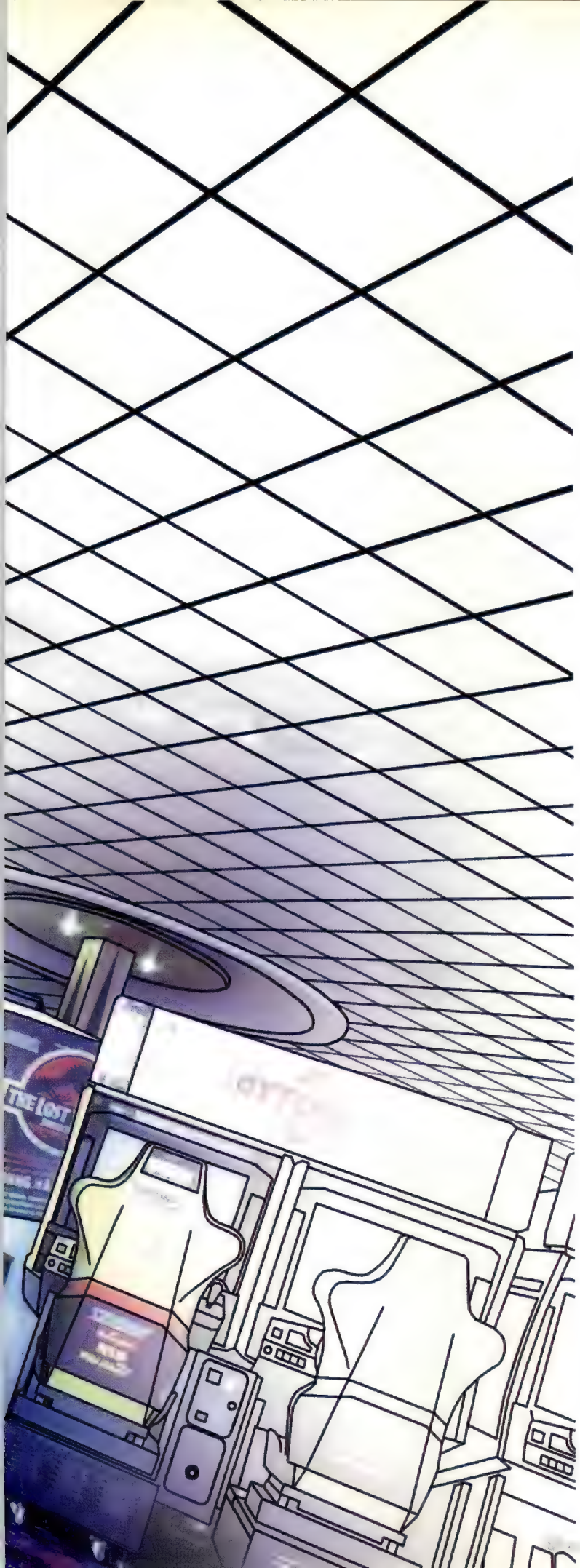


Army Men (serie), 3DO, 1998
Per tornare a cavalcare l'onda, 3DO si è affidata ai soldatini di plastica con cui tutti abbiamo giocato. Ed è precipitata nuovamente agli inferi. I soldatini erano perfetti, i giochi un po' meno. Povero Trip Hawkins...

Tony Hawk Pro Skater, Activision, 1999
In passato c'erano già stati *Skate or Die* e *720°*, ma la licenza di Tony Hawk ha spinto Neversoft a realizzare un titolo spettacolare e sorprendentemente giocabile. Oltre a dare il via a un'ondata incontrollabile di simulazioni di sport estremi.

Harry Potter (serie), Electronic Arts, 2001
Finora i titoli di Harry Potter non hanno brillato per originalità. Ciononostante, secondo l'analista di IDG Simon Price, Electronic Arts ha già recuperato nel Natale scorso le decine di milioni di dollari spese per assicurarsi i diritti della serie.

SEGA
LANCER EVOLUTION
SEGA
TEAM C-ON



Future gaming

Realtà virtuale, microprocessori biologici, olografia, intelligenze artificiali capaci di ragionare come un essere umano, bendaggi che permettono di comunicare col videogioco senza mani. Cosa ci riserva il futuro? A che giochi giocheremo? Ma soprattutto, come ci giocheremo? Uno sguardo fantastico rivolto al futuro dell'intrattenimento elettronico.

Nel 1983 giocavamo con personaggi monocromatici e joystick con un unico tasto. La grafica di un videogioco si misurava in pixel, mentre le musiche offrivano una qualità tecnica simile ad un moderno telefono cellulare. Ma sognare non costava nulla. E noi sognavamo il *Future Gaming*, la tecnologia che ci avrebbe atteso venti anni dopo. Caschi per la realtà virtuale, sistemi di controllo ad interazione mentale, visualizzazione olografica. E molto altro ancora.

Oggi, venti anni dopo, '2001 Odissea nello Spazio' non è ancora realtà. Ma nonostante questo, sognare continua a non costare nulla. E noi continuiamo a chiederci come sarà il *Future Gaming*, la tecnologia che ci attende tra venti anni. Cosa giocheremo? E come giocheremo? La prossima tappa è il 2023...

Il futuro visionario

L'estetica dei videogame ha subito una serie di stravolgimenti negli ultimi anni, ma l'immediato futuro non sembra riservare nessuna reale rivoluzione: probabilmente solo una maggiore quantità di poligoni e una più elevata definizione dell'immagine. Le possibili rivoluzioni, alla luce dei fatti, sono ancora in una fase embrionale.

L'olografia, ad esempio, si propone di portare il vero 3D nel mondo dei videogiochi. Nel 1977, la proiezione olografica della Principessa Leila in 'Star Wars' mostrava per la prima volta al grande pubblico le meraviglie di questa tecnica. L'olografia consente di riprodurre immagini tridimensionali nello spazio fisico. Gli oggetti rappresentati possono così essere osservati da tutte le direzioni e da tutte le distanze. Questo è possibile grazie ad un complesso sistema di rifrazione di luce laser, che porta alla creazione di immagini fatte di luce che alla vista appaiono perfettamente solide. Sebbene l'invenzione risalga agli anni '70 (merito del premio Nobel Dennis Gabor), l'olografia è rimasta finora nel novero delle invenzioni ingegnose ma non particolarmente utili. Un futuro in cui i personaggi dei film, dello sport e dei videogiochi si proiettano in tre dimensioni nel soggiorno degli spettatori è stato finora solo un topos della fantascienza. Eppure, recentemente, un ricercatore turco di nome Levent Onural ha presentato all'Unione Europea il progetto per la costruzione di una TV olografica. Secondo questo progetto, in futuro si potranno costruire apparecchi televisivi in grado di rappresentare ologrammi in movimento. Le ricerche in questo campo sono già in corso, ma lo stesso Onural ammette che le difficoltà, soprattutto tecniche, sono enormi.

Nonostante gli odierni limiti di carattere tecnologico, il futuro della rappresentazione grafica si prospetta per molti rivoluzionario. **Andy Gavin**, cofondatore e programmatore capo di Naughty Dog, sembra esserne fortemente convinto: "Prima o poi ci sbarazzeremo di televisori e monitor. Ci sarà qualche sistema che permetterà di ottenere informazioni all'istante, magari qualcosa collegato al nervo ottico. Lo so che sembra assurdo, ma in questo momento è davvero difficile immaginare cosa ci possa portare la tecnologia in quindici o venti anni. Voglio dire, vent'anni fa chi poteva immaginare una simile diffusione dei telefoni cellulari?".

Oltre gli approcci "hard", ovvero al limite della fantascienza, negli ultimi anni sono state avviate altre sperimentazioni sulla rappresentazione tridimensionale. Una compagnia ameri-

Time Traveler, il primo (e ultimo) gioco con immagini olografiche. La trama delirante e la tecnica olografica contribuirono a renderlo un prodotto solamente curioso.

cana, la X3D Technologies Corporation, ha annunciato di avere creato un sistema capace di convertire istantaneamente normali immagini in immagini 3D. In questo caso, però, l'effetto finale non è una vera tridimensionalità, ma un'illusione ottica simile a quella ottenibile con i famigerati occhialini blu e rossi in voga diversi anni fa. Diversamente dai poco efficaci occhiali bicolori, la X3D propone degli occhiali che sfruttano l'effetto della persistenza dell'immagine sulla retina. L'effetto tridimensionale è dato dalla simulazione della visione stereoscopica degli occhi, tramite l'oscuramento alternato di ognuna delle due lenti. Guardando su un normale schermo televisivo una foto o un filmato che alterna, allo stesso ritmo degli occhiali, due immagini riprese da due telecamere poste a circa cinque centimetri l'una dall'altra (lo spazio che separa un occhio dall'altro), si ricava una simulazione della tridimensionalità. Sebbene sia meno suggestiva rispetto all'olografia, anche questa tecnologia potrebbe essere applicata al mondo dei videogiochi. Il problema principale dei giochi tridimensionali, infatti, è l'impossibilità di percepire le distanze su schermo: l'unico modo per avere la sensazione della profondità è quindi la visione stereoscopica.

rappresentazione grafica classica, il coin-op Sega utilizzava un sistema di specchi per offrire un effetto olografico. Il gioco, sviluppato da Rick Dyer (lo stesso autore di *Dragon's Lair*), non vantava una grande giocabilità, anche secondo gli standard dei laser disc. Questo, unito all'interesse sempre minore riservato a questo tipo di coin-op, relegò *Time Traveler* nel dimenticatoio.

La storia delle sperimentazioni che hanno tentato di portare la tridimensionalità nei videogiochi è prima di tutto una storia di fallimenti. La tecnologia attuale non permette di creare una TV olografica, ma in futuro è opinione condivisa che i sistemi di visualizzazione subiranno uno stravolgimento. "Mi aspetto che non si sia più così dipendenti dalla TV per giocare", sottolinea **Chris Reese**, direttore tecnico di *Syphon Filter: Omega Strain*. "Non ho idea di che tipo di periferica visiva potremo utilizzare, ma mi riesce difficile immaginare una console che si collega al televisore come al giorno d'oggi". Una volta coperto il gap tecnologico che ci separa dall'olografia, non sarà irrealistico pensare a qualcosa di ancora più avanzato, in grado di creare ologrammi non soltanto in una zona di spazio limitata, ma in un'intera stanza. La fantascienza ha già

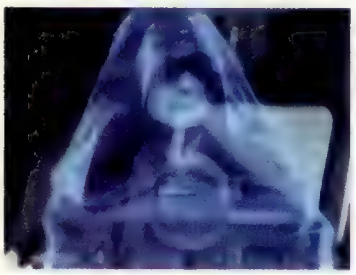
ora che gli sviluppatori inizino a 'spingere' altri aspetti del videogioco, come l'intelligenza artificiale o le routine fisiche. E per farlo servono processori in grado di macinare dati sempre più velocemente".

Le console e i computer odierni, per quanto rivoluzionari rispetto al passato, conservano da decenni la stessa struttura basata sul silicio. Proprio per questo, negli ultimi anni, l'obiettivo delle ricerche si è spostato soprattutto verso la sperimentazione di nuove architetture hardware. In questo campo va innanzitutto citata la nuova tecnologia Cell, che potrebbe essere il "cuore" di una prossima PlayStation. Sviluppato congiuntamente da Sony, Toshiba e IBM, Cell viene definito dai suoi stessi ideatori come un "supercomputer in un chip". Un chip capace anche di lavorare in parallelo con altri chip simili e di raggiungere (secondo gli annunci ufficiali) una potenza pari a quella di cento Pentium 4 a 2.5 GHz. A parte annunci al momento non verificabili, una delle caratteristiche più interessanti di Cell sembra essere la capacità di gestire scambi ad alta velocità con altri apparecchi e altre componenti della console. Il primo esempio riportato dai ricercatori è la possibilità di connettersi ad Internet per la fruizione di "contenuti multimediali".

Ma le console del futuro remoto saranno probabilmente dotate di tecnologie ancora più sofisticate. Ricercatori dell'Università di Vigo, in Spagna, sono riusciti a creare una sorta di "luce liquida", che si divide in gocce e si spande sulle superfici esattamente come un liquido. Questo tipo di scoperta potrebbe portare alla costruzione di computer ottici capaci di sostituire il vecchio silicio. Le informazioni, in questo caso, sarebbero veicolate dai fotoni, cioè dalla luce, piuttosto che dagli elettroni (come avviene nei computer odierni). In questa maniera verrebbe abbattuto il più consistente limite attuale alla velocità dei processori.

Ma la frontiera più estrema appare sicuramente quella dei computer quantici. Basati sulla meccanica quantistica, una delle branche più complesse della fisica, i computer quantici potrebbero eseguire calcoli milioni di volte più veloci rispetto ai computer odierni. Recentemente una compagnia di Vancouver ha iniziato gli esperimenti per la creazione di un computer 'semi-quantico' che dovrebbe contenere tecnologie quantistiche accanto a tradizionali componenti elettronici. Le ricerche, però, potrebbero avere tempi estremamente lunghi: secondo i ricercatori, il primo

"Ci sbarazzeremo dei televisori. Ci sarà qualche sistema che permetterà di ottenere informazioni all'istante, magari qualcosa collegato al nervo ottico"



Ologrammi sul grande schermo. Nelle foto la principessa Leila e l'imperatore Palpatine. Un episodio di 'Star Wars' non sarebbe tale senza qualche ologramma inserito nel film

I tentativi di restituire un'immagine tridimensionale nei videogame hanno più di un precedente storico. Già nel 1981, Atari presentò al pubblico e alla stampa una console da tavolo capace di proiettare piccoli ologrammi. Secondo Atari, il Cosmos avrebbe dovuto rivoluzionare il modo di concepire i videogiochi. Quando però qualche giornalista ebbe modo di provare la console, scoprì che gli ologrammi tanto pubblicizzati fungevano soltanto da sfondi, mentre tutti gli oggetti in movimento erano invece dei semplici LED rossi. Atari rispose posticipando ulteriormente l'uscita della console e tentando di creare degli ologrammi in movimento sul piccolo schermo del Cosmos. Da allora nessuno sentì più parlare di questa console e, a tutt'oggi, non esiste nemmeno un esemplare funzionante. Dieci anni dopo, nel 1991, Sega tentò un altro mix fra olografia e videogiochi, con il gioco su laser disc *Time Traveler*. Al contrario dei tradizionali giochi al laser, basati su una

immaginato qualcosa di simile: in un racconto della raccolta 'Burning Chrome', William Gibson e Michael Swanwick descrivono una sfida ad un videogioco olografico in un malfamato bar della Virginia del futuro. Il gioco è un simulatore di volo bellico in cui i due contendenti comandano, attraverso un sistema di controllo mentale, due squadriglie di biplani olografici, in lotta l'una contro l'altra all'interno di una sala da biliardo.

Il futuro dell'elaborazione

La potenza di una console non risiede solo nella capacità di gestire una grafica spettacolare, ma anche nella capacità di elaborazione. Molti sviluppatori sono concordi su cosa manchi alla tecnologia del videogioco per sfruttare pienamente il medium. "Potenza nei processori, sicuramente", risponde Chris Reese. "Siamo arrivati ad un punto in cui la grafica ha ormai raggiunto livelli eccellenti. Il fotorealismo non è poi così lontano. È quindi

computer quantico potrebbe essere sviluppato in un periodo che oscilla tra cinque e cinquanta anni da oggi.

Meno incerto sembra lo sviluppo dei computer biologici. Computer composti dalle stesse cellule di cui è composto il cervello umano, i neuroni, sono attualmente allo stadio di prototipo, come quello creato da un gruppo di ricercatori americani al Georgia Institute of Technology. I computer biologici potrebbero cambiare il modo stesso di concepire i computer stessi: da macchine ad organismi pensanti. Le tecnologie biologiche potrebbero essere capaci di sviluppare ragionamenti propri e interpretare il significato dei comportamenti umani. Computer, quindi, simili ai pod del film 'eXistenZ' di David Cronemberg, capaci di interpretare gli stati d'animo dei giocatori e, in base ad essi, creare interi mondi in cui giocare.

Impossibile dire, in questo momento, quali ripercussioni porterà sul videogioco l'evoluzione dei processori. È comunque possibile ipotizzare alcuni tipi di videogioco leggermente più adatti a compiere un 'salto tecnologico'. **Brian Allegeir**, direttore del design di Insomniac Games, afferma: "Ogni genere che tenta di copiare la realtà trarrà beneficio dall'evoluzione della tecnologia, perché le nuove console hanno reso possibile per gli sviluppatori realizzare una grafica che si avvicina al fotorealismo. Va però sottolineato che ci sarà un'evoluzione anche per i giochi ad ambientazione 'fantastica', perché sulle nuove piattaforme i mondi inventati dagli sviluppatori saranno sempre più credibili, grazie a effetti di luce sempre migliori, texture più definite e così via. Non penso comunque ci sarà un singolo genere che trarrà più beneficio degli altri e dominerà per questo il mercato. Anche in futuro sarà sempre questione di interpretare il gusto dei videogiocatori e ovviamente questo è influenzato da mille fattori".

Se la capacità di 'ragionamento' delle console è importante, altrettanto si può affermare per la memoria. E se è vero che uno dei più grandi videogiochi della storia, *Mario 64*, risiede comodamente in cinque megabyte, è vero anche che gli sviluppatori richiedono spazi sempre maggiori per i loro giochi. Mentre oggi i tradizionali hard disk e i DVD sono lo standard per quanto riguarda la diffusione dei videogiochi, in futuro dispositivi come le memorie olografiche e i nuovi dischi ottici potrebbero cambiare radicalmente questa condizione. Una memoria olografica può immagazzinare un terabyte (1000 gigabyte) di informazioni in un centimetro cubo, fattore che potrebbe permettere ad un videogioco di tenere in memoria interi mondi modificati dal giocatore, con una libertà di azione senza precedenti. Si potrebbe pensare ad un gioco come *Black & White*, in cui la creatura del giocatore possa sviluppare senza nessun limite di spazio la sua intelligenza artificiale e la sua conoscenza dell'ambiente di gioco. I giochi del futuro, d'altra parte, potrebbero diventare così enormi da dover essere pubblicati su Blu-Ray o FMD-ROM, i due formati candidati a sostituire il DVD in un prossimo futuro. Il Blu-Ray, che ha la stessa forma e le stesse dimensioni di un DVD, dispone di una capacità di 27 gigabyte (contro i 4.7 dei DVD), mentre l'FMD-ROM (un disco delle stesse dimensioni di un DVD ma totalmente trasparente) ha una capacità di 140 gigabyte, ovvero 215 volte quella di un CD. Mentre la produzione del Blu-Ray comincerà probabilmente alla fine del 2003, dal 2002 non si hanno più notizie del rivoluzionario progetto FMD-ROM.

Il futuro periferico

Nel 2015, di fronte a un Marty McFly alle prese con il videogioco *Wild Gunman*, due ragazzini esclamavano stupiti: "Vuoi dire che si devono usare le mani? Allora è un gioco per bambini!". È possibile che i videogiochi a comando mentale, profezia di 'Ritorno al Futuro 2', non diverranno mai realtà? Dieci anni fa si fantasticava di controllo attraverso il pensiero e di guanti per realtà virtuale entro il 2000. Oggi ci troviamo ancora con un joypad in mano. Analogico, ergonomico e con force feedback. Ma pur sempre un joypad.

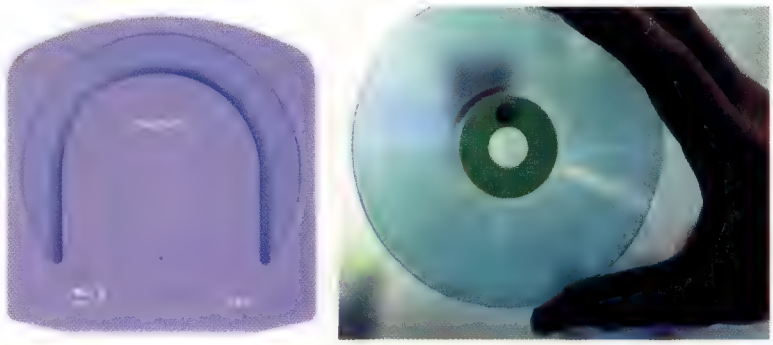
Anche se il tradizionale controller continuerà ad esistere, è probabile che in futuro gli si affiancheranno altre tecnologie. I primi tentativi sono già iniziati. Il riconoscimento vocale e delle immagini, ad esempio, non è una novità. Nel 2000, *Seaman* (DC) di Sega sfruttava un sistema di comandi vocali. Il giocatore interagiva con l'uomo-pesce protagonista del gioco impartendogli comandi tramite un microfono. Sullo stesso meccanismo si basava *Hey You, Pikachu!* (N64) di Nintendo, videogioco ispirato al topo elettrico dei Pokémon. Il riconoscimento vocale, però, è ben lontano dall'essere totalmente affidabile. Basandosi sulla scomposizione delle parole in fonemi (le unità elementari delle parole orali), i programmi confrontano le parole pronunciate con quelle presenti nel proprio vocabolario. Mentre i problemi dati dalle inflessioni dialettali e dalle cadenze di ogni singola persona possono essere risolti con programmi che prevedono una certa tolleranza o che si 'abituano' alla pronuncia di ogni utente, più difficile è riuscire a far capire ad un computer il senso delle frasi. L'interpretazione del senso potrebbe scongiurare gli errori causati da parole con pronuncia simile e significati differenti, permetterebbe di mettere a punto sistemi di traduzione automatica e abbatterebbe le barriere linguistiche degli RPG online.

Il riconoscimento delle immagini e del movimento ha avuto invece la sua prima applicazione nel mondo delle console soltanto recentemente, con la telecamera per PS2 EyeToy. I giochi disponibili al momento, che permettono di interagire con alcuni elementi digitali presenti su schermo, sono però ancora molto semplici.

Il Cosmos, console olografica prodotta da Atari e mai entrata in commercio, è sempre stata nell'olimpo del vaporware, oltre che nell'elenco dei più grandi errori commerciali della casa americana

Ma i ricercatori stanno cercando di sfruttare anche altri metodi di comunicazione. Lo sguardo, ad esempio, potrebbe diventare un mezzo per impartire comandi ad un videogioco. I cosiddetti eye-tracker sono sistemi dotati di telecamere capaci di individuare il punto verso cui gli occhi di una persona stanno guardando. Un dispositivo che l'industria automobilistica sta già sperimentando all'interno di sistemi per valutare lo stato di veglia del guidatore. In un videogioco, un eye-tracker potrebbe, fra l'altro, permettere di gestire la visuale senza utilizzare le mani. Sarebbe sufficiente guardare un'area dello schermo per far ruotare la telecamera verso quella direzione. Il problema è che non si dovrebbero mai staccare gli occhi dalla TV.

È lecito chiedersi quanto queste innovazioni potranno incidere sulla reale natura del videogioco o se si tratti solo di piccole variazioni per un medium che ha già raggiunto la sua maturità. In pratica, cosa manca al videogioco? **Ted Price**, presidente e CEO di Insomniac Games, ha una visione abbastanza definita della situazione: "Non credo manchi nulla. Il videogioco come medium sta espandendosi costantemente. Stiamo facendo cose che nessun altro medium nel campo dell'entertainment può fare. Sento spesso molte persone lamentarsi del fatto che quest'industria si basa ormai solamente su seguiti e tie-in. Non credo sia vero. Ogni anno abbiamo molti esempi di titoli originali sul mercato. Magari non vendono molto, ma la loro esistenza significa che gli sviluppatori stanno sperimentando costantemente nuove forme di divertimento elettronico".



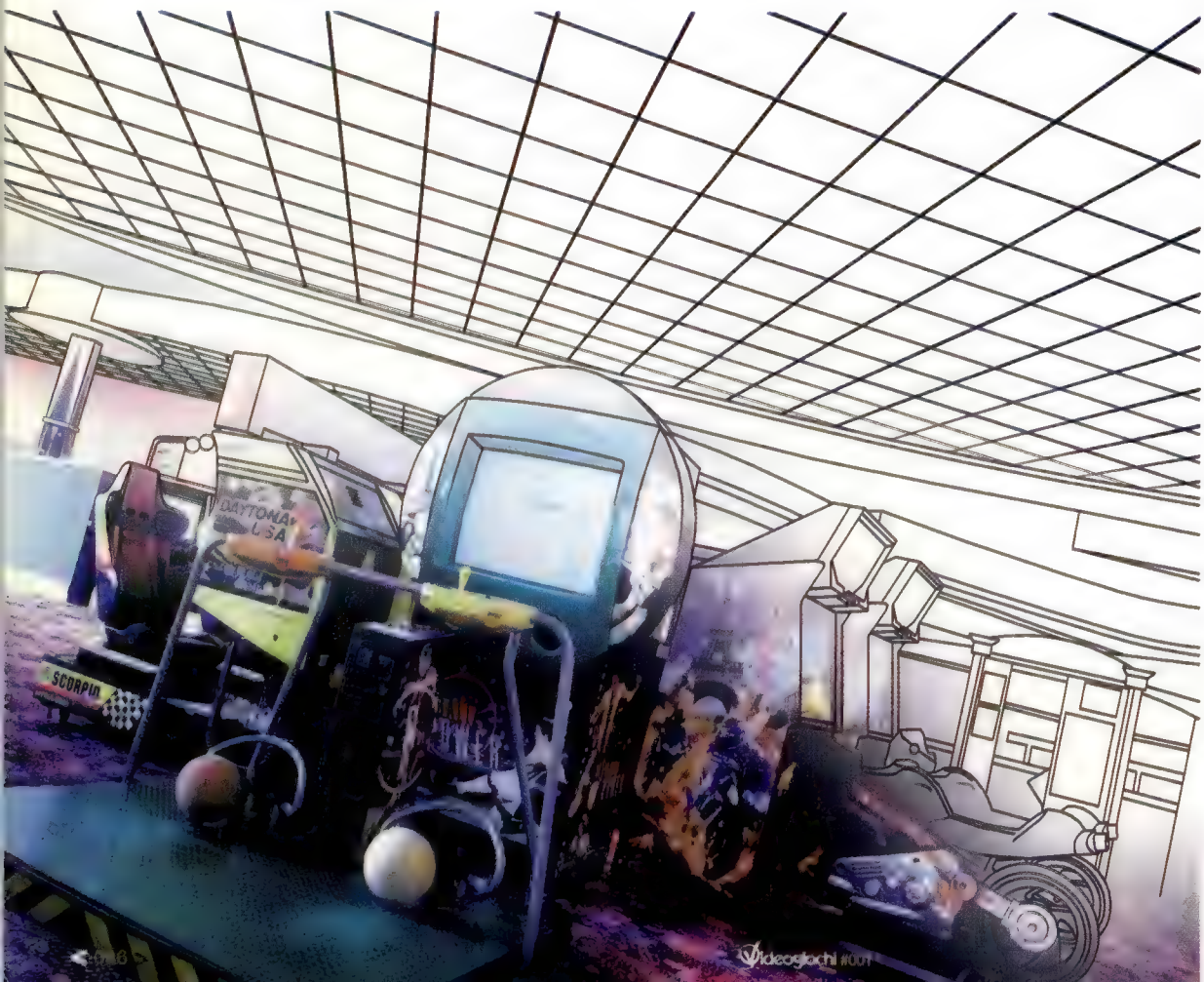
Una confezione di Blu-Ray Sony e un FMD-ROM. Il futuro sta in 23 o in 120 Gigabyte?

La profezia sul controllo mentale di 'Ritorno al Futuro 2', ad ogni modo, non è stata del tutto dimenticata. Nel campo della neuropsichiatria si stanno sperimentando delle interfacce di comunicazione tramite impulsi cerebrali rilevati da elettrodi. Lo scopo è prettamente medico, ma non è escluso che in futuro queste tecnologie possano essere applicate ad altri settori. Prima di poter controllare i protagonisti di un videogioco con il pensiero, trascorreranno in ogni caso molti anni. Oltre alla complessità e alla non perfetta efficienza di questi sistemi, rimane anche il problema della velocità massima di trasferimento dal cervello al computer, attualmente di soli 25bit al minuto. A questo proposito ritornano alla mente esperimenti come il Mindlink, la periferica anni '80 che, secondo il reparto marketing di Atari, avrebbe permesso di comandare i videogiochi col pensiero. In realtà il Mindlink non era altro che una fascia da mettere attorno alla fronte, capace di rilevare gli spostamenti dei muscoli delle sopracciglia.

L'uso di hardware flessibile è verosimilmente destinato ad avverarsi in un futuro più prossimo. Unendo fibre tessili e componenti elettroniche, una società statunitense ha creato l'Elektex, un tessuto capace di trasmettere informazioni. Anche se la prima applicazione che viene in mente sono le tastiere pieghevoli, da arrotolare e mettere in tasca, l'azienda americana parla anche di periferiche per videogiochi. Utilizzando tecnologie di questo tipo sarebbe possibile creare controller soffici, adattabili a qualsiasi mano e sensibili ad infiniti gradi di pressione.

L'interazione fra uomo e console potrà

"Dieci anni fa si fantasticava di controllo attraverso il pensiero e di guanti per realtà virtuale. Oggi ci troviamo ancora con un joypad in mano"



coinvolgere anche altri sensi finora mai presi in considerazione: l'odore potrebbe diventare un ulteriore mezzo per scambiare stimoli col computer. Una ricerca di alcuni scienziati francesi, tuttora in corso, mira a creare dei modelli informatici per elaborare gli odori. In questa maniera un computer potrebbe capire le reazioni di un giocatore in base ai suoi odori e modificare il gioco di conseguenza. Ma non solo: anche il computer potrebbe emettere odori. Già adesso esistono periferiche in grado di farlo, anche se attualmente la gamma di aromi che possono diffondere è rigorosamente prestabilita e non permette quindi nessuna flessibilità.

Il futuro dell'intelligenza

Nel 1600, Thomas Hobbes sosteneva che ragionare è calcolare. Trecento anni dopo, gli esperti di intelligenza artificiale tentano di far ragionare i calcolatori. Nel corso degli anni '50 (all'alba, quindi, della vita dei computer), matematici e logici come Alan Turing posero le fondamenta dell'intelligenza artificiale. La domanda alla base di questa disciplina era: "possono le macchine pensare?". O meglio: "possono le macchine avere un comportamento intelligente?". Queste due domande non risolte crearono un problema successivo, cioè come capire quando una macchina riesce a pensare. Alan Turing propose un test per verificare l'efficacia di un'intelligenza artificiale: se un esaminatore umano, comunicando tramite un computer, non riesce a capire se stia conversando con una persona o una macchina, allora l'intelligenza artificiale ha superato il test.

Nel corso del ventesimo secolo, il campo dell'IA ha subito diverse evoluzioni. La prima fase di questa disciplina coincise con il cosiddetto approccio "hard". L'obiettivo, in questo caso, era quello di dotare i computer di un'intelligenza di tipo umano. In pratica, di creare una IA simile all'HAL 9000 di '2001: Odissea nello Spazio'. Il tempo ha svelato tutti i limiti tecnici di questo approccio, oltre il quale i ricercatori si sono orientati verso uno sfruttamento della velocità di calcolo dei computer in aree più ristrette. Il prodotto di questo metodo sono stati i cosiddetti sistemi esperti: intelligenze artificiali create ad hoc e competenti solo in ambiti ristretti, come il commercio, gli scacchi o la diagnosi medica. Il miraggio dei computer capaci di pensare come un uomo ha ripreso forma con l'arrivo, alla fine degli anni '70, del connessionismo, un gruppo di teorie secondo cui l'unico modo per creare un computer intelligente è quello di riprodurre la struttura del cervello umano. A partire da queste premesse, sono state realizzate le prime reti neurali. Emulando il funzionamento delle cellule del sistema nervoso, le reti neurali formano un sistema complesso e flessibile capace di raggiungere risultati precedentemente inimmaginabili. Le ultime ricerche puntano su reti neurali capaci di evolversi autonomamente. Quando ciò avverrà, le IA, anche nei videogiochi, potranno crescere come degli esseri viventi ed essere finalmente definite intelligenti a tutti gli effetti.

I videogiochi hanno fatto sempre uso dell'intelligenza artificiale da una prospettiva meno utopistica, tentando cioè di 'ingannare' il giocatore facendogli credere di trovarsi di fronte a un comportamento simile a quello umano, sebbene incapace di adattarsi a nuove situazioni. Tutto ciò è stato causato, più che da una presunta incapacità degli sviluppatori, dalla povertà di mezzi tecnici. Il comportamento dei personaggi non controllati dal giocatore (NPC, Non Playable Character) si è basato fino a pochissimi anni fa su pattern predefiniti. Ma il ritmico incedere degli alieni di *Space Invaders* è tutto fuorché intelligente. Col trascorrere degli anni, e con l'aumentare della potenza dei calcolatori, i NPC hanno gradualmente imparato a muoversi con efficacia nelle aree di gioco e a comportarsi sempre più realisticamente di fronte agli input del giocatore. Si è così passati dai soldatini di *Cannon Fodder* alle coordinate squadre di terroristi di *Metal Gear Solid 2*.

La strada verso il futuro è comunque ancora lunga e per molti aspetti oscura. Una delle possibili direzioni l'ha indicata *Black & White* di Peter Molyneux, uno dei primi giochi a sfruttare le reti neurali. Le creature di *Black & White* sviluppano con il tempo una propria personalità e un proprio bagaglio di esperienze. Questa potenzialità, se estesa, potrebbe trasformare notevolmente i videogiochi. Si potrebbe pensare ad un simile sistema di crescita utilizzato, ad esempio, in tutti i giochi tattici e strategici del futuro. In questo modo potrebbero aversi finalmente avversari capaci di imparare realmente dai propri errori, di tendere tranelli e di sviluppare simpatie ed antipatie. E ancora: nei prossimi anni potremmo assistere alla fine, o al ridimensionamento, dei dialoghi preimpostati dei NPC. Alcuni studi nel campo della linguistica stanno infatti puntando a una formalizzazione delle varie lingue. Una soluzione che potrebbe portare a NPC in grado di formulare autonomamente frasi coerenti. In questa maniera si eviterebbe il demenziale ripetersi delle stesse due frasi ogni volta che si parla con un NPC, difetto tipico di tutti gli RPG e di tutte le avventure odierne.

Il futuro senza fili

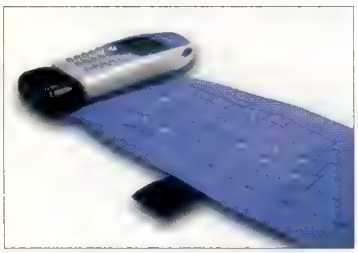
Il gioco contro avversari umani è forse l'esperienza più esaltante che i videogiochi possano offrire. Per quanto l'intelligenza artificiale potrà in futuro essere sviluppata, sarà probabilmente impossibile arrivare a forme di 'multiplayer computerizzato' (con giocatori controllati dalla CPU) con la stessa profondità del gioco contro altri avversari umani. L'online gaming ha reso inoltre possibile la nascita di nuovi generi, come i MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) e, di conseguenza, nuovi modi di interagire nel videogioco. Nonostante i progressi fatti, comunque, le strade da percorrere sono ancora molte. In riferimento al futuro delle console connesse in rete, Ted Price rileva: "È probabile che la presenza dei videogiochi nelle case sarà sempre più 'invadente', specialmente per quanto riguarda i metodi di fruizione. Quando avremo la possibilità di scaricare giochi interi grazie alla Rete, quando la realtà virtuale sarà accessibile nel proprio salotto, quando le esperienze di gioco saranno insomma sempre più coinvolgenti, il videogioco aumenterà la propria penetrazione nel mass market in maniera sorprendente".

Da un punto di vista tecnico, il gioco online si svilupperà molto probabilmente grazie alle nuove tecnologie di connessione a banda larga. Maggiore capacità di banda significa più informazioni scambiate dai giocatori, quindi giochi teoricamente più complessi. Alcune tecnologie, peraltro già disponibili, non sono ancora capillarmente diffuse. È il caso della fibra ottica, che permette collegamenti fino a dieci gigabit al secondo (dieci volte superiore alle più veloci linee ADSL), ma che

Quattro gigabyte in tre centimetri di diametro. Nella foto un esemplare di SFFO Philips

"Nel 1600, Thomas Hobbes sosteneva che ragionare è calcolare. Trecento anni dopo, gli esperti di intelligenza artificiale tentano di far ragionare i calcolatori"

Un giovanissimo Elijah Wood (Frodo ne 'Il Signore degli Anelli' di Peter Jackson) derideva Michael J. Fox durante una partita a *Wild Gunman*, in 'Ritorno al Futuro Parte II'



Una tastiera flessibile. Già utilizzate con i telefoni cellulari, in futuro tastiere e controller per console potrebbero essere flessibili e morbidi

non ha ancora raggiunto lo status di standard. Un impatto teoricamente enorme potrebbe averlo, invece, l'utilizzo delle linee elettriche per la connessione in rete. Le linee elettriche godono di una diffusione capillare e, secondo alcune stime, sarebbero in grado di trasferire dati alla velocità minima di due megabit al secondo (tale da fare concorrenza alle ADSL di fascia bassa). La sperimentazione della connessione via linea elettrica è iniziata in tutta Europa, ma i problemi da affrontare sono numerosi, a partire dalla quantità eccessiva di interferenze sulle linee, fino ad arrivare alla velocità della connessione che diminuisce con l'aumentare degli utenti in linea nello stesso quartiere. Se questi inconvenienti dovessero essere superati, la connessione tramite elettricità potrebbe contribuire a diffondere ulteriormente il gioco online e ad abbassarne i costi.

La connessione ad Internet, inoltre, potrebbe essere in futuro totalmente wireless, ovvero priva di fili, un sistema grazie al quale anche le console portatili potrebbero essere dotate di funzioni di gioco online. A questo obiettivo punta la tecnologia Wi-Fi, che permette una connessione totalmente senza fili ad una velocità massima di 54 megabit al secondo. Il freno principale all'adozione di questa tecnologia è attualmente il basso numero di hot-spot Wi-Fi, cioè di zone in cui è presente il segnale Wi-Fi. Esattamente come avviene per i cellulari, per connettersi è infatti necessaria la presenza del 'campo'. I luoghi in cui sono presenti hot-spot Wi-Fi sono per ora pochi, e comprendono i grossi aeroporti e alcune zone delle grandi città.

Il futuro dello sviluppo

Il progresso tecnologico incide, come prevedibile, anche sul lavoro degli sviluppatori di videogiochi. La tecnologia ha storicamente avuto il ruolo di 'affrancare' i lavoratori, permettendo di sostituire gli operai con i macchinari e di aumentare la produttività. Ma per gli operai del videogioco la situazione si prospetta diversa. Nel *Future Gaming*, in estrema sintesi, il processo di creazione dei videogiochi si semplificherà o si complicherà? I tempi dei team di sviluppo composti da due o tre persone sono tramontati, o in un lontano futuro la tecnologia darà la possibilità di semplificare la creazione di un gioco? La prospettiva di **Brian Hastings**, vicepresidente di Insomniac Games, è tendenzialmente pessimistica: "Se consideriamo solo l'aspetto tecnologico, sarà sempre più difficile. I team saranno sempre più grandi e i membri dovranno essere sempre più esperti. Quindi sarà più difficile e decisamente più costoso. Una delle cause è data dal costante innalzamento delle aspettative dei consumatori. Gli utenti vogliono livelli più grandi, una maggiore giocabilità, esperienze di gioco sempre più coinvolgenti. Sta a noi soddisfare queste richieste. E per farlo dobbiamo assumere sempre più persone".

Una posizione alla quale si allinea **John Garvin**, direttore creativo di Sony Computer Entertainment America: "Sarà più semplice per quanto riguarda la possibilità di inserire sempre più elementi nel gameplay. Prendiamo l'online, ad esempio. Con questa generazione di console l'elemento online è praticamente integrato e questo apre le porte a un nuovo livello di giocabilità. Ma a livello pratico, quando si parla di mettere insieme un motore di gioco o realizzare la grafica, il compito sarà sempre più gravoso col passare del tempo".

In linea generale, è verosimile affermare che si assisterà ad un leggero sbilanciamento delle varie fasi di lavorazione di un videogioco. La domanda di prodotti complessi potrebbe infatti ricadere principalmente sugli addetti al lavoro 'tecnico', più che su coloro impegnati nell'elaborazione delle idee. Esattamente il punto di vista di **Jason Rubin**, cofondatore di Naughty Dog: "Sviluppare videogiochi sarà sempre più complesso. Alcuni aspetti, come la realizzazione di un concept o la messa a punto della giocabilità, rimarranno impegnativi come ora, ma dal punto di vista tecnico, sfornare un gioco richiederà molta più organizzazione. Gestire sessanta persone non è come gestirne dieci. Ci vuole una buona pianificazione e, ovviamente, investimenti notevoli".

Dai bedroom coder alle grandi case di sviluppo con centinaia di professionisti. Un passaggio apparentemente obbligato per il videogioco. È quasi certo che il *Future Gaming* sarà *bigger, better and faster*: più grande, migliore e più veloce. Ma per diventarlo, assorbirà probabilmente una grande quantità di risorse in termini di tempo e denaro. Come dire: in futuro ci aspettano grandi videogiochi prodotti da una grande industria.

L'utilizzo più creativo delle reti neurali e dell'IA nei videogiochi: *Black and White*, di Peter Molyneux. Nella foto uno scimpanzé reduce da una battaglia si guarda attorno perplesso

DigitalSat.it

business to consumer
business to business

videogames

ACCESSORI E MOD. CHIP

acquista online sul nostro sito
e spediamo in contrassegno in tutta europa
www.digitalsat.it

graficart - 081 3380536

Sveliamo trucchi e consigli per la programmazione della tua consolle, del tuo decoder ed altro ancora telefonando al

899 884 409

Vendita al dettaglio: C.so V. Emanuele, 80 - 84087 SARNO (SA)
Orari di apertura: 09.00/13.00 - 15.00/21.00
Contact: (+39) 081 9680648 - Fax (+39) 081 9681907
Website: www.digitalsat.it - E-mail: info@digitalsat.it

COMPUTER MAGAZINE

quando la passione si chiama computer

4 PROGRAMMI COMPLETI E 54 DA PROVARE

RIVISTA + 2 CD-ROM A SOLI € 5,50

SCOPRI IN EDICOLA COMPUTER MAGAZINE DI OTTOBRE ANCORA PIÙ BELLA E CON LA PASSIONE DI SEMPRE

È una pubblicazione future media italy

Media with passion

DOCUMENTI SEGRETI: I TRUCCHI E I PROGRAMMI PER NASCONDERE QUALSIASI FILE DA SGUARDI INDISCRETI

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi. uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da **Videogiochi**

SOCOM US Navy SEALs
Avvicinarsi alla modalità online di *SOCOM* è come mettere piede nelle sabbie mobili. Non te ne tiri più fuori (finché qualcuno non ti strappa via con la forza).

Ikaruga
Si racconta che solo alcuni giocatori giapponesi abbiano completato *Ikaruga* con un solo credito. **Videogiochi** sconsiglia a tutti i suoi lettori di cimentarsi in tale impresa.

Eye Toy: Play
Videogiochi è convinta esista un limite al ridicolo a cui un uomo può accettare di sottoporsi, ma *Eye Toy* continua a spingere quel limite sempre più lontano.

DOA Xtreme Beach Volleyball
Il sentimento che negli ultimi due mesi ha riavvicinato **Videogiochi** e *DOAX* non è perversione, ma rassegnazione. Niente spiagge quest'anno. Grazie Tecmo.

Una critica diversa

I modus recensendi di **Videogiochi**

Ogni rivista di videogiochi vende essenzialmente in virtù del rapporto di fiducia che riesce ad instaurare con i propri lettori. E lo spazio dedicato alle recensioni è dove si gettano le fondamenta di questa fiducia. Ma indipendentemente dalle buone intenzioni, una recensione, in quanto espressione di un parere soggettivo, è inevitabilmente destinata a sollevare dissensi. Sarebbe ingenuo pretendere che incontri l'approvazione di tutti. Pertanto **Videogiochi** non vi prenderà in giro vantandosi di offrire recensioni *veramente obiettive* o *l'unica opinione di cui avete bisogno*. Meglio diffidare di chi sostiene il contrario: non esiste recensione definitiva che non sia la vostra.

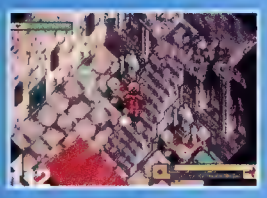
Chiunque può esprimere un'opinione, e qualunque opinione merita considerazione, ma a differenza di quelle consultabili su siti e forum, o espresse da amici e conoscenti, quelle pubblicate su una rivista di videogiochi vanno pagate. Per questo motivo **Videogiochi** cercherà di offrire qualcosa di più di un semplice punto di vista. Un certo 'valore aggiunto' che si spera meriterà il vostro apprezzamento.

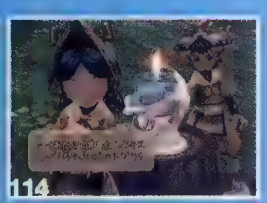
Innanzitutto un'analisi approfondita. A differenza di quanto avviene nel campo della critica musicale, cinematografica o letteraria, recensire un videogioco è pratica generalmente più complessa e articolata. La sua analisi non richiede solo competenza, ma anche abilità, concentrazione e, soprattutto, tempo. E quando il tempo scarseggia, **Videogiochi** posticipa. Qui non c'è spazio per giudizi frettolosi.

Non meno fondamentale è il linguaggio. Nel rispetto del target a cui si rivolge, **Videogiochi** vuole offrire una lettura adulta e gradevole. Quello che avete fra le mani non è una costosa guida all'acquisto, ma un mensile specializzato che desidera raccontare il videogioco con la dignità che merita. Una rivista da mostrare in pubblico con orgoglio. Perché no, i videogiochi non sono roba per bambini. Sono una legittima forma di intrattenimento *per tutti*.

Il sistema di valutazione di **Videogiochi** prevede una scala di valori che va da uno a dieci. E la sfrutta pienamente. Per una serie di ragioni che non è necessario illustrarvi, si è abituati a prendere in seria considerazione solo quei videogiochi che ottengono votazioni superiori al tre su cinque o all'otto su dieci o all'ottanta su cento. Non c'è nulla di male in questo. Siete consumatori coscienziosi e pretendete solo il meglio. Il problema risiede piuttosto nell'effetto che questa consuetudine ha prodotto da questo lato della barricata. Qualunque sia la scala di valori di riferimento, essa risulta distorta, quasi 'compressa' nella sua metà superiore. Allontanandosi dalla vetta, giù verso lo zero, la differenza fra un voto e l'altro tende a sfumare. **Videogiochi** vuole rompere con questa tendenza. Nettamente. I suoi voti sono la cristallizzazione di un'opinione prima ancora che un indice su cui basare le vostre scelte d'acquisto. Su **Videogiochi** un gioco mediocre merita un voto mediocre, non sette su dieci (vedi 'criterio di valutazione' in alto a sinistra).

Questo è quindi il *modus recensendi* di **Videogiochi**. Niente false promesse. Solo critica schietta e sincera. E adesso, parola al videogioco.





p092
p096
p100
p103
p104
p106
p108
p110
p112
p114
p116
p118
p120
p122
p124
p125
p126
p127
p128

World Soccer Winning Eleven 7

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET** Multiplayer: **8 multitap**

L'arbitraggio può contare su una buona (ma non infallibile) implementazione del fallo di mano e della regola del vantaggio. Gli arbitri, più coerenti del passato per quanto riguarda le ammonizioni, fischiano però troppo spesso, frammentando eccessivamente l'azione

La droga è illegale. *Winning Eleven* no. Entrambi generano dipendenza. La storia della saga Konami inizia nel 1995, circa otto anni e trenta aggiornamenti fa. Da quel giorno KCET ha colonizzato i territori PSone e PS2, GameCube e Game Boy Advance, senza mai accennare sintomi da esaurimento di idee. E ha sempre continuato a vendere. Il segreto di *Winning Eleven* si riassume in un antico proverbio giapponese: "Se c'è nel calcio reale, c'è in *Winning Eleven*. Se non c'è in *Winning Eleven*, ci sarà nella prossima edizione". Così era in passato, così è oggi...

WE7 è esattamente ciò a cui KCET ha abituato il suo pubblico: un aggiornamento apparentemente non rivoluzionario rispetto all'immediato predecessore, ma in grado di dare assuefazione dopo averne assimilato le innovazioni interne. La linea di evoluzione è la stessa di *WE6 Final Evolution*. Il salto di qualità è il medesimo di tutte le edizioni con nuovo numero a fondo titolo. Il risultato è semplicemente uno degli episodi con migliore equilibrio tra azione ragionata e spettacolarità. Al calcio d'inizio sui campi di *WE7*, la prima sensazione che assale il giocatore assuefatto a *PES2* è che l'erba sia cresciuta. I passaggi rasoterra perdono la potenza media del passato, rallentando progressivamente al contatto con il terreno, come trattenuti dalla nuova compattezza del manto verde. I rimpalli a terra lasciano sul campo alcuni brandelli di potenza, esprimendosi in traiettorie aeree leggermente più attutite. Ma sono sufficienti pochi minuti di gioco per rendersi conto che la chiave dell'evoluzione del gioco non è nell'erba, ma poco più sopra, nel pallone. Deridendo la leggerezza di cui era stato accusato durante i Mondiali 2002, il Fevernova di Adidas dimostra in questa nuova incarnazione un peso superiore a quanto visto in *WE6* e *PES2*, alterando con la sua nuova massa le meccaniche di gioco degli episodi precedenti. Il rallentamento dei passaggi comporta un'azione globale leggermente più lenta, oltre che maledettamente più incerta. La precisione media dei filtranti, livellata verso il basso nel passaggio da *PES2* a *WE6FE*, torna al contrario su valori di buona affidabilità in questa edizione. Una condizione che non annulla, in ogni caso, il dramma dell'errore accidentale, del fallo laterale su lancio fuori misura, dell'anticipo su passaggio troppo superficiale. E la tensione sale. Come nella transizione da *WE3* a *WE4*, dove il giocatore fu costretto ad abbandonare la ragnatela di passaggi sicuri nella propria metà campo, in questo aggiornamento il passaggio scontato tende definitivamente a scomparire. Il gioco ragionato non è più una scelta, ma una necessità. La costruzione dell'azione raggiunge livelli maestosi. E nell'oppressività della manovra in spazi stretti, per contrasto, gli eventuali colpi di genio del regista assumono valore ancora maggiore. È il piacere del filtrante perfetto, dell'apertura creativa, dell'appoggio semplice che sbilancia la difesa avversaria. Mentre la restante offerta

Calcio agonistico

La semplicità con la quale è possibile commettere fallo penalizza il gioco aggressivo. Anche la semplice corsa spalla a spalla contro l'avversario può infatti portare ad un temuto fischio arbitrale. Lo scontro uno contro uno è comunque esaltato dai minori tempi di recupero dei giocatori dopo un contrasto. Grazie a questo elemento, un avversario è spesso in grado di riportarsi rapidamente sul portatore di palla dopo aver perso un rimpallo. Una soluzione che, in alcune occasioni, genera giocate confusionarie, ma che annulla in parte i tempi morti e rende più incerto il post-contrasto.

"Il Fevernova brama il piede del giocatore, non staccandosi mai troppo dal portatore di palla, pur conservando una natura selvaggia"

Nel WE Shop è possibile spendere i WEN guadagnati giocando in tutte le altre sezioni. Al suo interno, tra le altre cose, si possono acquistare giocatori e squadre segrete, oppure sbloccare opzioni come il libero trasferimento dei giocatori

Un nuovo tipo di grafico permette di confrontare rapidamente le caratteristiche principali dei giocatori. La sezione gestionale è stata ulteriormente approfondita, ma al contempo dotata di opzioni di impostazione rapida della squadra

di calcio simulato appaga il giocatore con il goal in rovesciata, *WE7* scatena passione a partire dall'impostazione. Proprio come nella realtà. Ma come nella realtà, non si vive di solo gioco di squadra…

I nuovi giocatori di Konami vantano un controllo notevolmente più agevole e preciso rispetto al passato. Il Fevernova brama visibilmente il piede del giocatore, non staccandosi mai troppo dal portatore di palla (il divario da *PES2*, con i suoi tocchi lunghi, è quasi abissale), pur conservando una natura libera e selvaggia. Il controllo si svolge sempre sullo stretto, ma anche sullo stretto la palla è soggetta a qualsiasi intervento avversario. Il dribbling di precisione porta ancora più in primo piano l'azione in solitaria, le incursioni punitive in area, il gioco di gambe che deride e, in alcuni frangenti, funziona. Giocate che si appoggiano anche all'ulteriore fisicità instillata in questa nuova incarnazione. Il confronto in corsa tra due giocatori si trasforma in una forma di violenza regolamentata, in un sovrapporsi di braccia e di gambe che rallenta assurdamente la corsa di entrambi. La verità è che in *WE7* ci si percuote come fabbri. E lo si fa senza soluzione di continuità, vista la maggiore frequenza del confronto uno contro uno. La lentezza del pallone comporta un più tempestivo intervento dei difensori. Le incursioni in solitaria costringono a gestire la palla in spazi stretti. Il soffocamento dei rimpalli, ora discretamente attutiti, permette al pallone di rimanere sempre nel vivo dell'azione, diminuendo le carambole con Fevernova che schizzano a metri di distanza. Ma il senso di emergenza che scaturisce da questa impostazione, apparentemente soffocante, tende a sfumare a medio termine. Un controllo di palla di ottimo livello, mediamente più rapido e preciso di *PES2*, rassicura il giocatore, sciogliendo in parte la tensione che scaturisce dall'aver sul collo l'alito caldo del terzino. Perverso terzino. Dove un tempo c'era spazio per due tocchi di palla, oggi c'è posto per tre. E il difensore soffre questo terzo contatto. Proprio perché sa che è quello che potrebbe mandare a vuoto il suo intervento. Una situazione che migliora anche sul fronte dei classici 'binari' di movimento. Il controllo degli atleti Konami è oggi ancora più libero, privo di buona parte di quegli input accessori da parte della CPU che, episodio dopo episodio, sono stati sradicati dal codice originario.

Il gioco alto riveste ancora un triplo ruolo di godimento durante l'azione. In primo luogo nella fase di impostazione, quando il giocatore sa che un buon cambio di fascia sarà controllato degnamente (e velocemente) dal compagno. In secondo luogo nel lancio lungo, a causa dei rimbalzi leggermente attutiti, in grado di rendere raggiungibili palloni che prima sarebbero

Calcio spettacolo

Il controllo di palla, già molto complesso, continua ad arricchirsi di nuovi colpi speciali. Il giocatore può scartare in diagonale o esibirsi in un doppio passo, fintare il tiro o eseguire un gioco di gambe, procedere in spostamento laterale o tirare indietro la palla saltellando sulla gamba d'appoggio. Un preciso tocco all'indietro permette di far passare sopra la testa il pallone ricevuto. La rotazione a 360° dell'analogico destro consente di eseguire una veronica in stile Zidane, con piroetta del giocatore e controllo con le suole. La spettacolarità dell'azione può contare in questa edizione anche su una gestione notevolmente potenziata del tiro al volo, limite dei precedenti aggiornamenti.

WE7 non offre la funzione di gioco online. La connessione in rete permette solamente di scaricare dati o di partecipare alle cosiddette 'challenge' con il proprio record

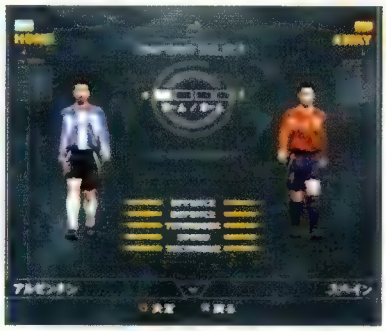
usciti oltre la linea bianca. In terzo luogo per i cross al centro dell'area. Il cross è vita. E Konami sembra averlo capito. I sistematici anticipi dei difensori di *PES2*, in grado di spazzare agevolmente il pallone nella maggior parte dei casi, lasciano ora spazio ad un confronto più onesto nei cieli antistanti la porta. Il traversone preciso sul compagno smarcato è destinato a raggiungere quel cranio. E nessuno potrà negarlo. Il fatto che per sperare nel goal sia necessaria una precisa incornata aumenta d'altro canto gli errori sotto porta, riequilibrando nettamente la situazione. Più colpi di testa eseguiti, ma più colpi di testa sbagliati. Esattamente come avviene palla a terra. Le possibilità di dribbling rendono ora verosimile la gestione del gioco in area, favorendo una maggiore percentuale di tiri improvvisi e vigliacchi. Ma il piacere risiede ancora altrove.

Precisamente nel fatto che in *WE7* sia possibile segnare secondo modalità comuni solo al calcio spettacolo più puro. È l'esaltazione del goal da cineteca, nella sua doppia accezione. Come capolavoro di stile o come capolavoro di fortuna. Nel senso del goal fagiolato, contraddistinto da rimpalli e controrimpalli che solo nel più assurdo campo parrocchiale avrebbero modo di essere. Ma questa è realtà. Quindi, senza dubbio, estremo godimento.

Definitivamente abbandonati gli onori e gli oneri del Renderware, il nuovo episodio della serie riesce a compiere un salto di qualità dal punto di vista grafico. Un miglioramento che si appoggia ad un'ottima stabilità del frame rate (comunque già raggiunta in passato), al notevole miglioramento di modelli poligonali e texture dei giocatori (eccellente la realizzazione dei volti) e al potenziamento del reparto animazioni. I portieri appaiono ora più agili nei movimenti, mentre la gestione della palla da parte dei giocatori si arricchisce di nuovi colpi. Il controllo con pallone a mezz'aria, lo sbilanciamento del corpo in corsa o le espressioni facciali, sono alcuni degli elementi di avvicinamento tra gioco e realtà. Situazione simile per il comparto sonoro, grazie ad una buona vena recitativa di Kabira e ad un'atmosfera generale dello stadio di ottimo livello. La scarsa qualità delle musiche, da parte sua, non rappresenta una novità, ma una conferma. E un delitto al quale gli appassionati della serie sono ormai assuefatti.

Per l'appassionato di calcio digitale, *WE7* è la forma di godimento più suprema che si possa sperimentare senza privarsi

"Per l'appassionato di calcio digitale, *WE7* è la forma di godimento più suprema che si possa sperimentare senza privarsi dei pantaloni"



Replay e inquadrature extra-gioco ricorrono in alcuni casi ad un marcato effetto sfocatura. La soluzione non è graficamente convincente: l'effetto finale può risultare più prossimo all'inquadratura 'amatoriale' che alla regia televisiva

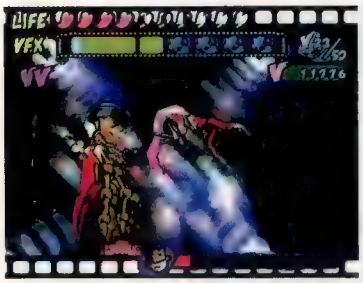
Nel menu di pausa è finalmente presente la funzione di replay. Quest'ultima permette di rivedere in qualsiasi momento gli ultimi cinque secondi circa di gioco, offrendo al giocatore il libero controllo della regia

dei pantaloni. Un'opera che stabilisce nuovi standard, distanziando ulteriormente qualsiasi altro titolo calcistico sul mercato. Per chi, come **Videogiochi**, ama con grande cuore la serie Konami, l'unico motivo di perplessità è proprio nella politica di KCET. Nella maestosità di questo gioco si coglie il potente lavoro di rifinitura compiuto negli anni. Nelle misurate variazioni tra un episodio e un altro, al contrario, può intuirsi una possibile volontà di centellinare l'inserimento di innovazioni. La corsa all'evoluzione finale è motivo di merito e di plauso. La pubblicazione di decine di aggiornamenti con variazioni minimali, per quanto efficace in sede di mercato, potrebbe un giorno intaccare la suprema stima dei giocatori nei confronti di KCET. Il pubblico ama Konami. Konami ami il pubblico. *Standing ovation*.

Voto: Nove su dieci

Viewtiful Joe

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Team Viewtiful** Multiplayer: **No**



La caratterizzazione comportamentale dei boss, similmente a quella degli antagonisti minori, è una dimostrazione di ottimo game design. Elaborare la strategia è parte integrante dello scontro, fase oltre la quale la coordinazione pura prende il sopravvento

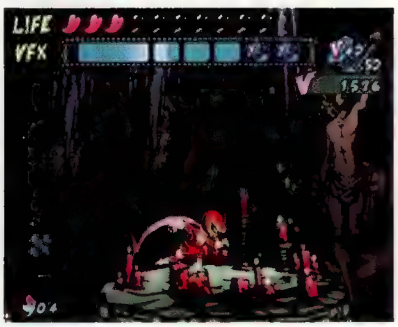
Se credete nello stylish gaming, *Viewtiful Joe* è il vostro Messia. Se non sapete cosa sia lo stylish gaming, *Viewtiful Joe* ve lo spiega. L'opera Capcom è quello che succede quando il picchiaduro a scorrimento si scontra con il manga futuristico e insieme precipitano nel cinema di arti marziali di Hong Kong. In estrema sintesi: un delirio. Alla domanda: "*Viewtiful Joe* è un capolavoro concettuale caratterizzato da un game design superlativo ma con alcuni limiti circa la difficoltà dell'azione?", **Videogiochi** risponde: "Ho male ai pollici. Entrambi". Se credete che non sia una risposta, quanto segue potrebbe introdurvi in un nuovo modo di concepire il videogioco…

Viewtiful Joe è un'interpretazione in chiave logico-estetica del picchiaduro a scorrimento. La logica è nei perfetti meccanismi di attacco e di difesa, complesso gioco di corrispondenze per il quale ogni scontro assume la forma dell'esercizio di strategia. L'estetica è nella profonda armonia che emana dall'azione, quando ci si rende conto di poter rimanere ore ad osservare le evoluzioni del supremo Joe. Mentre la formula classica del genere prevede combattimenti rapidi e superficiali, con l'unico obiettivo di conquistare la fine del livello, *Viewtiful Joe* sceglie la strada dell'approfondimento. Ogni orda di avversari è una piccola prova a cui sottoporsi, al termine della quale il giocatore viene giudicato con apposita votazione. L'immenso Joe si muove all'interno di un mondo bidimensionale in pellicola cinematografica, contando sulle classiche possibilità di salto, calcio e pugno. I dorsali permettono di rallentare o accelerare il tempo, attivando le funzioni di *slow motion* e *mach speed*. L'impostazione di gioco scoraggia con decisione il ricorso a tecniche tradizionali di combattimento. L'assalto indiscriminato impone rischi elevati e tempi lunghissimi per l'eliminazione di ogni singolo avversario. Il segreto è nello stylish. Avvicinatisi ad un avversario, un'icona a forma di teschio indica l'attacco che questi si accinge ad eseguire. Alto o basso. Un colpo all'analogico (o alla croce direzionale) permette al superbo Joe di schivare maestosamente l'attacco. Alto o basso. Mandato a vuoto l'avversario, questi diventa un obiettivo barcollante pronto ad essere devastato. E lo stylish irrompe. Attivata la funzione di *slow motion*, lo straripante Joe può scagliare l'avversario in tre direzioni, a seconda del colpo eseguito, travolgendo altri nemici o frantumando sezioni di scenario. Il numero di obiettivi colpiti moltiplica il valore degli attacchi mandati a segno, accrescendo il numero totale di Viewtiful (la moneta corrente del gioco) accumulata a fine scempio. Ma lo *slow motion* non ha durata eterna. Un'apposita barra nella sezione superiore (VFX) indica il tempo residuo per portare distruzione. Icone da raccogliere lungo gli scenari garantiscono l'ampliamento della barra, che si ricarica rapidamente quando non si utilizzano i poteri. Ma lo scaricamento durante l'azione è celere. E il prontosoccorsico Joe freme. La scelta ragionata delle azioni da eseguire è la chiave per una cor-

Votiful Joe

Ogni livello del gioco è diviso in micro-obiettivi, come l'eliminazione di un dato numero di avversari, l'ottenimento di una chiave o il raggiungimento di una zona dello stage. Al termine di ogni obiettivo, il giocatore riceve 3 voti: stile di combattimento (proporzionale ai Viewtiful ottenuti), difesa e tempo impiegato. La media di questi ultimi produce il voto globale. I voti vanno da un minimo di D (D'oh) ad un massimo di V (Viewtiful), passando per C (Crappy), B (Bad) e A (Awesome). A fine livello il giocatore può consultare la sequenza di voti ottenuti.

"Il segreto di *Viewtiful Joe* è che nel singolo combattimento si riassume tutta la filosofia del gioco"



(sopra) La breve sezione a bordo della six machine trascina il giocatore nell'azione classica dello shoot'em up bidimensionale. Le funzioni di zoom, *slow motion* e *mach speed*, in ogni caso, permettono di approfondire anche il combattimento aereo

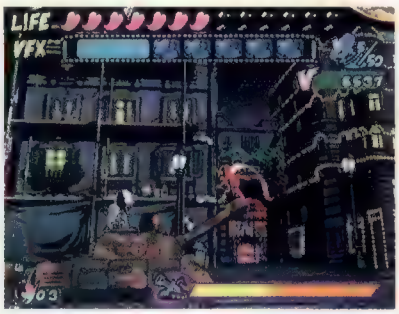
retta frantumazione degli avversari. Inutile scagliare uno sventurato contro altri sventurati alle sue spalle, producendo un effetto domino, se si vuole colpire il maggior numero di obiettivi per accumulare Viewtiful. Meglio scaraventarlo in aria. Quindi massacrare i suoi commilitoni. Infine saltare e calciare al volo l'avversario iniziale, presumibilmente in parabola discendente, per potenziare ancora il moltiplicatore. Oltre *Max Payne*. Oltre 'Matrix'. Ai confini dello stylish. Ma dove l'abilità o il tempo non arrivano, giunge in soccorso il dio denaro. Nei Viewtiful Shop presenti tra una sezione e l'altra, lo spendereccio Joe ha occasione di investire i Viewtiful guadagnati, acquistando oggetti classici (energia, vite, varie ed eventuali...) oppure nuovi colpi & azioni.
E quando l'arsenale si amplia, le possibilità si moltiplicano. La scivolata permette di raggiungere più rapidamente i nemici, così da risparmiare preziosa VFX. Il calcio volante diagonalizzato consente di combinare attacchi aerei, accelerando al contempo la discesa dai cieli.
E l'artemarzialico Joe gode...

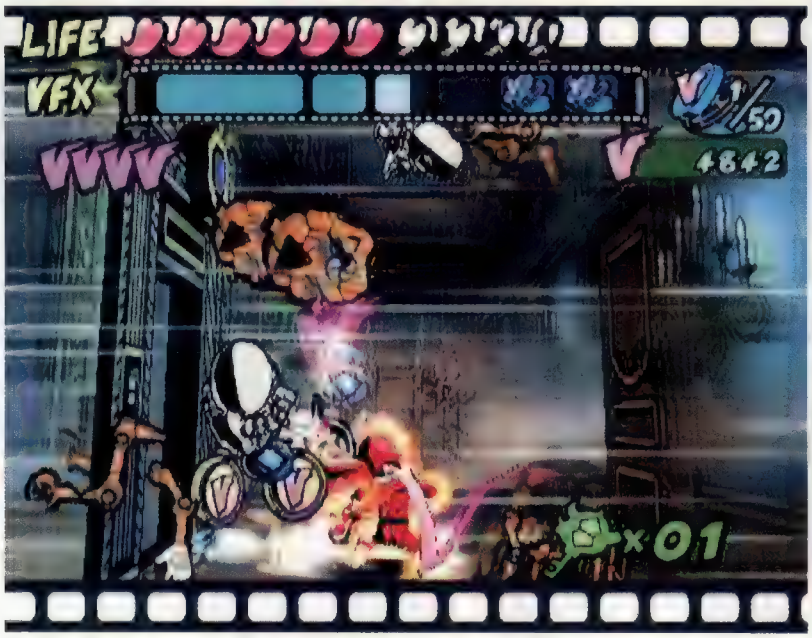
Il segreto di *Viewtiful Joe* è che nel singolo combattimento si riassume tutta la filosofia del gioco. Non esistono avversari inutili, da sbrigare come burocrazia si sbriga. In ogni colpo trovano sintesi abilità, strategia e profondo stile. Il machiavellico Joe amplia le sue capacità di combattimento livello dopo livello, scoprendo nuovi modi per dare dimostrazione della sua maestosità. Ma su tutto imperano gli avversari. Dispensati con saggezza lungo tutto il corso dell'avventura, nuovi avversari sfidano l'altero Joe con tecniche sempre diverse, richiedendo la formulazione di strategie personalizzate. È un gioco di incastri, una partita a scacchi, una morra cinese da giocare a colpi di pugni, calci e salti. Il pistolero che rotola via al primo attacco subito in *slow motion*, richiedendo per questo una sequenza di colpi a *mach speed*. I pipistrelli che circondano il giocatore, favorendo il ricorso al calcio rotante con zoomata. Solo due esempi minimali. Per non citare tutti gli altri colpi da imparare progressivamente durante il gioco, sulla scoperta dei quali si fonda buona parte del ludogodimento.
E naufragar m'è dolce in questo Joe...

Viewtiful Joe non è solo indiscriminato massacro. È anche una sequenza di elementari fasi platform, nelle quali sfruttare il doppio salto per recuperare item, energia o monete. Ed è soprattutto un cadenzato succedersi di

Dentro lo schermo

L'impatto grafico di *Viewtiful Joe* raggiunge livelli qualitativi elevatissimi. Merito di un pregevole utilizzo del cel-shading, di personaggi e ambientazioni ottimamente definiti, oltre che di un'azione fluida, colorata, arricchita di numerosi effetti speciali.
L'immagine che si distorce a *mach speed* o l'effetto pellicola cinematografica all'esaurimento della VFX sono solo alcuni colpi di classe di un gioco visivamente fuori parametro. L'accompagnamento sonoro conta su musiche mediamente incisive, ma su voci ed effetti speciali che garantiscono un perfetto coinvolgimento. Una tendenziale perfezione grafica che è un passo avanti verso l'affrancazione del Videogioco dallo sterile 'esame tecnico', in favore di analisi orientate solo sui valori estetici.





L'uso della *mach speed*, tra le altre funzioni, permette di proiettare copie di Joe sul fondale del livello. L'uso di questa funzione può essere molto utile. Al giocatore scoprire quando...

Stylish Gaming

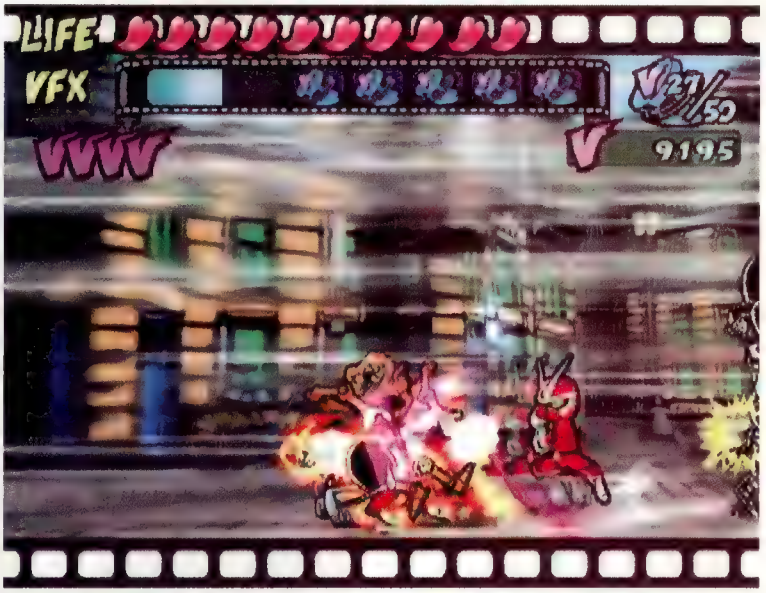
Termine coniato con l'avvento di *Devil May Cry* (PS2), stylish gaming indica il videogioco nel quale l'estetica dell'azione riveste un ruolo di primo piano nell'esperienza di gioco. Dai colpi esplosi a ritmo di musica di *REZ* alla corsa su parete verticale di *Shinobi*, dal ragionato alternarsi di bianco e nero in *Ikaruga* ai combattimenti profondamente spettacolari di *Viewtiful Joe*. Gli elementi più rilevanti sono, in genere, i movimenti del personaggio, le scelte coreografiche e gli effetti audiovisivi. Le migliori espressioni di stylish gaming sono da considerarsi i titoli nei quali il giocatore trae reale vantaggio dall'eseguire azioni di elevato valore estetico.

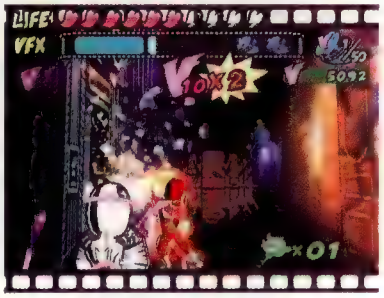
puzzle d'azione. Quasi non fossero sufficienti le strategie di combattimento. Rallentare o accelerare lo scorrere del tempo permette di influire sul mondo fisico che circonda l'einsteiniano Joe. Lo *slow motion* rallenta le eliche delle piattaforme volanti, causandone la rapida discesa di quota. La mach speed infiamma l'infernale Joe, rendendolo temporaneamente immune al fuoco. L'esplosione delle bombe provoca danni assolutamente trascurabili, a meno di non rallentare il tempo in fase di detonazione, così da moltiplicare gli effetti della deflagrazione. Solo tre esempi minimali. Per non citare tutti gli altri puzzle proposti progressivamente durante il gioco, sulla risoluzione dei quali si fonda buona parte del ludogodimento. T'amo, o pio Joe...

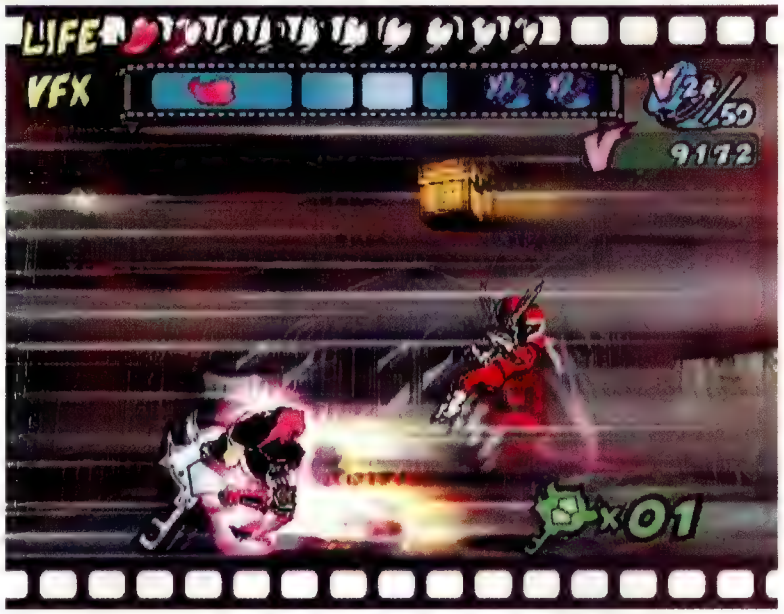
Diversamente dallo stylish gaming di ultima categoria, nel quale tutto ciò che è estetico riveste un ruolo ludico di secondo piano, il combattimento stylish di *Viewtiful Joe* non è privo di senso, ma fondamentale. Non solo per minimizzare i rischi o per velocizzare i tempi, ma anche per guadagnare indispensabili Viewtiful. L'ambizioso Joe spacca l'universo, ma ha bisogno di potenziamenti per raggiungere la fine di ogni livello. L'approfondimento delle tecniche diventa un passaggio obbligato anche quando si rivela l'unico modo per eliminare un avversario o superare un enigma. Perché qui dentro non si è stylish per scelta, ma per necessità. Il risultato è un'ostentazione di puro game design. Un gioco preciso, ragionato, fluido, coinvolgente, al limite del capolavorico. Eppure, dietro l'opera Capcom, si nasconde una drammatica rivelazione...

> "Il livello di difficoltà forgia il giocatore, costringe all'abbandono il perdente, ma pompa adrenalina in quantità illegali nell'uomo massiccio"

La rivelazione è che odierete *Viewtiful Joe* come solo l'odio puro può odiare. O forse leggermente di più. L'azione di gioco, ostica sin dalle fasi iniziali, raggiunge livelli di depravazione assoluta dopo alcune ore di distruzione, quando la normale coordinazione umana sembra non garantire la perfetta applicazione delle strategie. *Viewtiful Joe* esige profonda dedizione. E alcuni litri di sangue. Ma non è mai scorretto, è solo bastardamente difficile. La prova è nella reazione post-vittoria, quando l'astio accumulato, in grado di produrre pesanti minacce di morte verso i programmatori, non si risolve in un lancio di joypad verso lo schermo, ma nella coscienza di essere stati i migliori. Ho sofferto, ma ora ho visto la luce. Grazie, Joe. Il livello di difficoltà forgia il giocatore, costringe all'abbandono il perdente o il demotivato, ma pompa adrenalina in quantità illegali nell'uomo massiccio. E contribuisce al fattore longevità, visto che







un'avventura media può richiedere circa 15 ore di gioco effettivo.

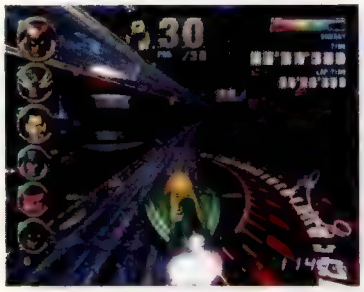
Viewtiful Joe è Ultraman che incontra 'Matrix', è Kyashan che incontra SD Gundam, è *Tetris* che incontra *Final Fight*. Questo è il tipo di videogioco che serve al Videogioco. Un esercizio di stile sostenuto da una realizzazione complessiva di massima qualità. *Viewtiful Joe* si svela progressivamente davanti al giocatore, assale i sensi e la logica, dimostra come rinnovare un genere, appassiona anche i non cultori del picchiaduro a scorrimento. È un'opera di genio, ma non per tutti. Costringe all'abuso di sedativi, ma non si dimentica. *Viewtiful Joe* è un capolavoro concettuale caratterizzato da un game design superlativo ma con alcuni limiti circa la difficoltà dell'azione. E noi siamo ancora qui, con un immenso sorriso sul volto, ma con un profondo dolore ad entrambi i pollici.

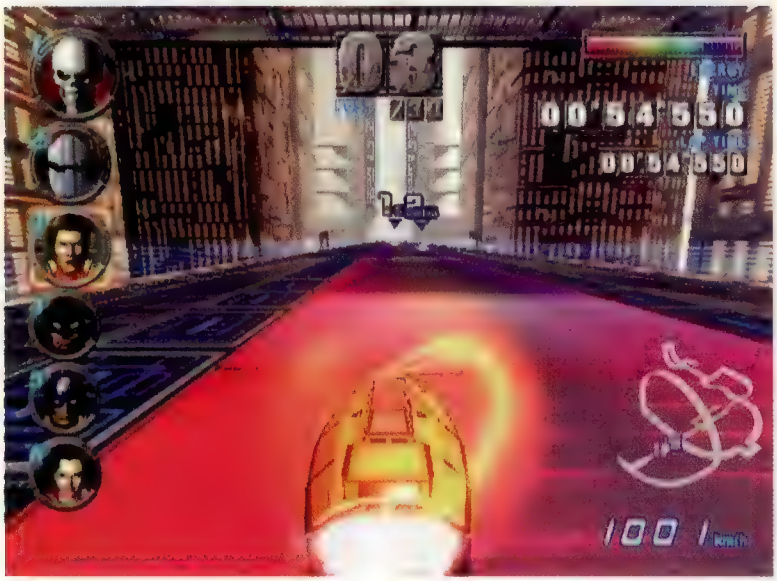
Voto: Otto su dieci

(sopra) L'arte dell'Ukemi permette di recuperare un cuore di energia dopo essere stati colpiti. La procedura richiede di zoomare nell'esatto momento in cui Joe atterra al suolo. Notevole l'effetto coreografico. Notevole anche l'appagamento per un Ukemi riuscito. (a destra) L'esaurimento totale della carica VFX fa tornare Joe al suo stato normale, privandolo dei poteri e del doppio salto fino a che la barra non riempie nuovamente la prima sezione. Per questo è sempre opportuno interrompere l'uso dell'energia prima dell'azzeramento

F-Zero GX

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Amusement Vision** Multiplayer: **4 Splitscreen**





F-Zero GX offre 26 tracciati estremamente differenziati. Un patrimonio che poteva essere meglio sfruttato nella modalità Time Attack, inserendo record e ghost preregistrati da battere per ottenere eventuali crediti supplementari

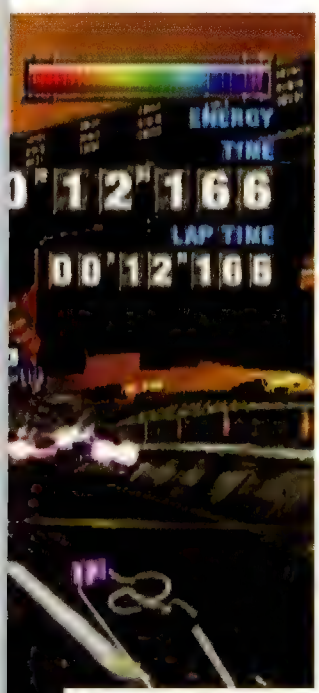
Il character design, come da tradizione della serie, si conferma fortemente ancorato al peggiore stile fumettistico americano. Una scelta che penalizza lo Story mode, caratterizzato da filmati d'intermezzo di elevata qualità tecnica

In principio fu Nintendo, custode di una serie di culto. Poi venne Amusement Vision, appassionata amante del game design. Infine discese *F-Zero GX*, ottima opera dell'uomo oscurata solo da alcune ombre. Questa è la storia di un modo di intendere il videogioco. E come ogni storia che si rispetti, inizia dal principio…

La Formula Zero è l'interpretazione più pura della gara su veicoli. Preso un punto A (partenza) ed un punto B (arrivo), moltiplicata la loro differenza per un numero X (giri) e diviso il prodotto per un numero Y (avversari), il risultato non conta nulla. L'importante è vincere. Tutto il resto è paura. Dal suo esordio a 16bit (*F-Zero* / Super Famicom / 1990) al suo passaggio su 64bit (*F-Zero X* / Nintendo 64 / 1998), fino all'approdo su GameCube, *F-Zero* non ha mai tradito sé stesso. Su tracciati sospesi nel vuoto, all'interno di ambientazioni utopico-futuristiche, piloti dalla caratterizzazione yankee-trash si affrontano alla guida di hovercraft ad alta tecnologia. Un soggetto semplice. Ma una realizzazione (quasi) impeccabile. A partire dal sistema di controllo, simbolo della storica intuitività del gioco. L'analogico comanda la nave, permettendo lo spostamento laterale (anche in volo) e l'inclinazione frontale (solo in volo). Ai tasti digitali il ruolo di acceleratore e freno. Ai pulsanti dorsali il compito di inclinare lateralmente il veicolo, perfetta tecnica per la negoziazione delle curve strette. Ma come il saggio insegna, il controllo è nulla senza la potenza. O qualcosa di simile. È così che altri due tasti del pad GameCube sono dedicati proprio alle tecniche di attacco. Lo 'spin attack', per entrare in rotazione e urtare gli avversari, e il 'side attack', per scartare lateralmente e scaraventare fuori pista le altre navi. O per perdere il controllo e precipitare nel vuoto. A discrezione del giocatore. Tutto il resto è pura tradizione. L'energia del proprio veicolo, in diminuzione dopo ogni impatto, può essere ripristinata percorrendo le zone di ricarica. L'uso di una piccola quantità di energia permette di scaricare un boost temporaneo. Quindi mine, trampolini, piattaforme di accelerazione, sezioni ad elevato attrito o prive di aderenza. *F-Zero GX* come paradigma della competizione su veicoli. Un Verbo, quello custodito da Nintendo, declinato con estrema classe da Amusement Vision…

Dai menu di *F-Zero GX* si diffonde un degno senso di completezza. La modalità Grand Prix si struttura in 5 coppe e 4 classi a sblocco progressivo, con gare successive a punti. La modalità Story si articola in 9 prove differenti. I classici Practice, Time Attack e Versus chiudono il conto. E il gioco si apre. I primi giri sul tracciato di Mute City possono scatenare comprensibili perplessità nel giocatore.

"Bastano poche sessioni di gara perché il detentore del pad scorga la verità. Ovvero che *F-Zero GX* è una maestosa opera di track design"

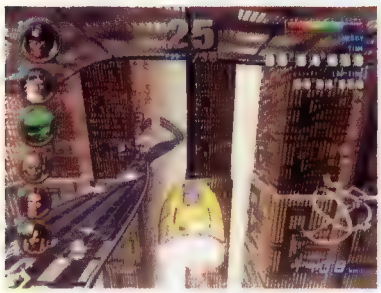


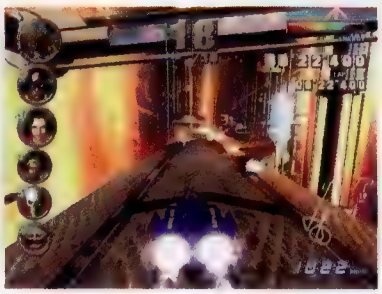
Nella confezione del gioco è inclusa una patente magnetica da usare sul cabinato da sala di *F-Zero AX*, per sbloccare circuiti, veicoli e pezzi in *F-Zero GX*. Gli stessi bonus possono essere sbloccati anche soddisfacendo determinate condizioni nella versione casalinga

Acceleratore incassato nel pad, livello di difficoltà ai minimi storici, *F-Zero GX* sembra assumere la forma dell'arcade privo di profondità. Ma bastano poche sessioni di gara perché il detentore del pad scorga la verità. Ovvero che *F-Zero GX* è una maestosa opera di track design. Giro dopo giro, l'estrema sacralità riposta nella realizzazione dei tracciati affiora in superficie. E con essa i colpi di classe disseminati su ogni pista. Le sequenze di piattaforme di accelerazione che attirano il pilota verso un bordo pista privo di protezioni laterali. Il tornante infinito che stringe improvvisamente, costringendo a fissare maniacalmente il bordo pista per inclinare la nave al momento opportuno. I percorsi tubolari (interno tubo, in stile *Tempest*, o esterno tubo), nei quali l'accelerazione laterale costringe a reagire con tempismo ai cambi di direzione per non entrare in traiettoria spiraloidale e perdere velocità. O ancora, capolavoro di depravazione, la corsia energetica che finisce nel vuoto, e che costringe a ricaricare con lo sfintere vagamente contratto, pronti a scartare di lato per rientrare in zona sicura. E il giocatore si esalta. L'intuito sopperisce alla scarsa esperienza durante i primi giri sui tracciati. La semplicità del controllo amplifica il piacere primitivo della guida. Ma nel momento dell'approfondimento, l'azione di gioco si eleva in maniera inattesa. La tecnica di guida bilancia la prontezza di riflessi. La strategia compensa l'istinto. Ma la chiave di volta rimane sempre, costantemente, inattaccabilmente, la velocità. *F-Zero GX* è l'esperienza più prossima ad un rientro nell'atmosfera a bordo di un cestino Fisher Price. La pista scorre a velocità perverse sotto il metallo dell'hovercraft. Le curve a fondo rettilineo si approssimano minacciose favorendo l'insorgere di gocce di sudore. L'eventuale assenza di protezioni laterali disegna espressioni sconcertate nel giocatore lanciato a 1450 Km/h. Non

Credit Car

I crediti ottenuti nel Grand Prix o nello Story mode possono essere investiti nella sezione Customize. Al suo interno, oltre ad un editor di logo, è possibile acquistare altri veicoli o pezzi singoli per la creazione della propria nave originale. Per assemblare un veicolo è sufficiente combinare 3 pezzi (body, cockpit e boost), caratterizzati ognuno da un indice di qualità e da un peso. Infine è possibile procedere alla modifica dei colori e al posizionamento dei logo. I pezzi vengono sbloccati progressivamente progredendo nei Grand Prix. Un sistema che costringe ad approfondire il gioco prima di poter costruire un veicolo valido.





L'inclinazione frontale permette di picchiare o planare dopo un salto. L'obiettivo è atterrare sulla pista cercando di mantenere elevata la propria velocità

Story Mode

La modalità Story prevede nove missioni collegate da un intreccio narrativo. Al completamento di ogni missione, la successiva diventa disponibile per l'acquisto nella sezione Customize. Tra gli obiettivi, la fuga da una base in via di esplosione, il completamento di un percorso senza scendere sotto un limite minimo di velocità o la raccolta di icone in uno speciale Time Attack. L'alto livello medio di difficoltà costringe a ripetere le prove decine di volte, alla ricerca della strategia di gara perfetta. Il meccanismo in stile *Rick Dangerous* crea una potente tensione, fonte di estremo ludogodimento o di frustrazione, a seconda della tenacia del giocatore.

è solo vertigine, è paura. Virtuale, effimera, ironica, ma pur sempre paura.
La visuale interna all'abitacolo schiaccia al terreno il pilota, privandolo di un orizzonte accettabile, richiedendo profonda conoscenza del tracciato, riportando verso l'esofago tutto quanto si credeva digerito dal pasto precedente. La sensazione di urgenza pervade il giocatore, conducendolo verso uno stato mentale nel quale solo accelerare è concesso. Fermarsi non è un'opzione.

Quello che manca, in *F-Zero GX*, è la perfezione. Consideratelo un peccato veniale. L'intuitività di gioco e la difficoltà graduale favoriscono l'approccio del giocatore esperto o del dilettante. Il senso di casualità sfuma nel nulla dopo pochi minuti di gioco, quando ci si rende conto che il tempo segnato è proporzionale alla propria abilità. L'impatto visivo entusiasma per qualità, grazie a tracciati solidi, definiti, di grande stile, che scorrono con estrema fluidità su schermo, aggredendo il giocatore ai limiti della psichedelia. Ma nell'opera Amusement Vision c'è spazio anche per le (piccole) ombre. Le tecniche di attacco, fondamentali in alcune prove dello Story, si dimostrano quasi superflue nei Grand Prix, a causa di un bilanciamento imperfetto tra danno provocato e velocità persa. L'accompagnamento musicale, a parte alcune eccezioni, si rivela privo di ispirazione, sostanzialmente in linea con lo scadente stile techno-rock di altre produzioni arcade Sega. Per il resto il primo difetto di *F-Zero* è *F-Zero* stesso. È l'azione di gioco, che si ripete sempre simile, ad appesantire vagamente l'esperienza subito dopo aver sbloccato tutti i bonus.
Un'operazione che richiede comunque diversi giorni di lavoro, annullando in questo modo qualsiasi accusa di scarsa longevità. Ma oltre tutto questo attende il multiplayer. Un multiplayer che non tradisce, che offre spazio per un massimo di quattro giocatori e che garantisce, soprattutto in caso di contendenti di pari livello, sessioni di gioco dal livello agonistico devastante.

Solo alcuni sono in grado di creare grandi videogiochi. Amusement Vision è una di questi. In *F-Zero GX* c'è la vecchia scuola, la semplicità, la vertigine, la tecnica e l'intuito. Le luci dello schermo attirano il giocatore, l'azione lo assorbe, la strategia lo fidelizza. Questa è la potenza dell'opera di valore. Quella che trascina in altri luoghi. Quella che, partita dopo partita, sa instillare la passione per migliorare progressivamente sé stessi. Questa, in estrema sintesi, è la storia di un modo di intendere il videogioco.

Voto: Otto su dieci

Mario Golf Toadstool Tour

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Camelot** Multiplayer: **4**

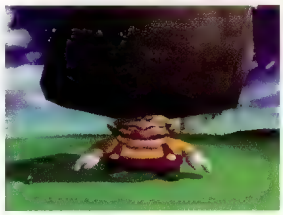
Preceduto da un'introduzione facilmente catalogabile come la migliore sequenza in CG mai realizzata dalla grande 'N', *Mario Golf Toadstool Tour* è un'insalatona smaccatamente Nintendo. Non c'è nulla che non gridi la propria appartenenza alla casa di Kyoto e ai suoi stilemi in fatto di videogiochi. La veste grafica colorata e 'morbida', i menu 'molleggiati', il sistema di controllo adatto a grandi e piccini... Tutto ricorda come *Tiger Woods* sia una cosa e *Mario Golf* un'altra.

O forse no? Il primo lavoro di Camelot (*Golden Sun*) per GameCube offre modelli fisici assolutamente rigorosi e un design dei tracciati credibile, divertente e appassionante. Il 'credibile', è ovvio, non dura più dei primi due o tre circuiti, dato che poi, come ogni amante/giocatore Nintendo vuole, è d'uopo spostarsi nella dimensione meno sobria del Regno dei Funghi. Inutile dire che qui sbucano tubi warp un po' ovunque, le ambientazioni sono prese di peso da *SMS* e quant'altri, ma soprattutto si dà il giusto benvenuto a Categnacci, pozze di lava e castelli di Peach.

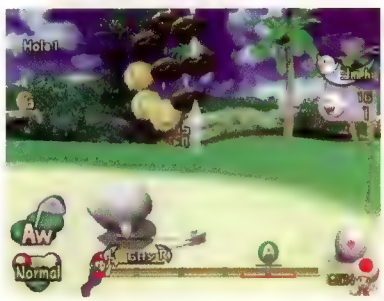
Ciononostante il tono di *MGTT* non influisce mai sull'atteggiamento che viene richiesto al giocatore. Se si vuole avere successo nelle tante modalità offerte, occorre sempre e comunque sfoggiare precisione, calma, esperienza e quella buona dose di fondoschiena. Il doppio sistema di controllo permette di avvicinarsi al gioco in modo differente: se cercate tiri semplici, poco impegnativi, ma anche meno pretenziosi, il 'Normal shot' è più che sufficiente. Con il 'Manual shot', invece, partono i fuochi artificiali di top spin, backspin e relative versioni 'super' dei suddetti. C'è un prezzo da pagare, naturalmente: è infatti necessario fare attenzione a un maggior numero di parametri e di tasti da premere in fase di swing. In qualche caso il gioco regala un top spin o un backspin anche in situazioni 'impraticabili', ma è una delle poche pecche di *MGTT*, che peraltro si permette di spaziare ben poco nel dorato mondo dello stile arcade, seppur limitatamente alla fisica della pallina.

Le svariate modalità di gioco (che includono gare basate sui *birdie*, l'amato Ring Attack, una sorta di Time Attack ed altro ancora) assicurano al gioco Camelot un ampio rifornimento di linfa vitale, coadiuvate da una serie semplicemente impressionante di giocatori e sottomodalità sbloccabili. Non è la rivoluzione fatta golf, questo è palese, ma *MGTT* è inequivocabilmente un titolo golfistico che sa il fatto suo come pochissimi altri. E il mondo Nintendo che trasuda da ogni green non può che essere un ulteriore motivo di apprezzamento.

Voto: Otto su dieci



Nel gioco in multiplayer è possibile infastidire l'avversario mandando su schermo battute o incitazioni di qualsiasi sorta



Nel Coin Shoot si è chiamati a raccogliere monete, buttandoci addosso la pallina ovviamente

Infilate il tubo e la pallina verrà teletrasportata in un punto avanzato della buca

Soul Calibur 2

Sistema: **PlayStation2 / GameCube / Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2**

Gli effetti di luce sono portati all'estremo, sia dalle mosse visivamente più spettacolari, sia dal semplice infrangersi di due armi

Difficile trovare qualcuno che, appassionato di videogiochi, non abbia mai provato a mettere le mani su un picchiaduro: in un vecchio arcade o a casa di amici per una serata in compagnia, questo genere ha sempre saputo catturare l'attenzione anche dei giocatori occasionali, trovando nell'immediatezza la chiave del proprio successo. Ma in un'epoca come quella contemporanea, dove il videogame si va delineando come una forma di intrattenimento che spesso prescinde dalla più classica abilità, i beat'em up trovano ormai sempre meno spazio e proseliti.

È quindi commovente vedere come softco che hanno contribuito a dare vita in passato ai picchiaduro tridimensionali, nello specifico Namco, continuino la propria personale crociata, proponendo ancora oggi titoli della statura di *Soul Calibur 2*, ricchi di cura per i dettagli e, indubbiamente, passione. Osservando l'ultimo beat'em up della scuderia di *Tekken*, non si fa fatica a notare come vi sia stata riversata tutta l'esperienza degli sviluppatori nipponici, dando origine a quello che, senza alcun dubbio, può essere identificato come il miglior rappresentante del proprio genere. *Soul Calibur 2* prende tuttavia le distanze dagli schemi più classici, seguendo la scia dei predecessori *Soul Edge* e *Soul Calibur* per quanto riguarda l'utilizzo di armi, ma, salvo rarissimi casi, senza concedere asilo a 'poteri speciali' che non siano direttamente correlati all'uso di queste ultime.

Siamo lontani dai tecnicismi del passato bidimensionale: *Soul Calibur 2* è innanzitutto immediatezza, per poi sfociare nella tecnica una volta approfondita la conoscenza delle meccaniche di gioco. La parola chiave nel titolo Namco è il ritmo: è quest'ultimo a donare stile agli scontri, basando tutto il combattimento su un complesso sistema di tempismo e rapporti di forza non molto diverso da quello che soggiace alla pur semplice morra cinese. È proprio in questo che *Soul Calibur 2* eccelle, dimostrandosi di molte lunghezze superiore ai suoi illustri contendenti nel modo in cui concede al giocatore gli strumenti per elaborare il proprio stile di combattimento. Il gran numero di personaggi disponibili non ha valenza squisitamente numerica, ma rappresenta una reale mescolanza di stili di combattimento radicalmente diversi fra loro. Una varietà resa ancor più evidente rispetto a un titolo più convenzionale dall'impiego delle armi, in grado di condizionare elementi essenziali in un duello come velocità, potenza e portata dell'allungo. Ed è nella scoperta e nell'approfondimento di questi 'segreti' che il gioco fornisce il massimo coefficiente di divertimento.

Soul Calibur 2 propone un vasto campionario di modalità per il singolo giocatore: tra queste spicca indubbiamente la presenza del Weapon Master Mode, evoluzione dell'analoga modalità dei prequel domestici, nonché unico custode di tutti i segreti del gioco (tra cui ben dodici diverse armi per personaggio e cinque nuovi combattenti da aggiungere ai generosi quindici iniziali). Ma tutto questo rappresenta solo una frazione del tesoro custodito dal titolo Namco. Per molti, la modalità in singolo sarà solo una noiosa pratica, un buffet all-you-can-eat da due lire in contrapposizione al pranzo da gourmet rappresentato da una sfida contro un avversario umano. Qui la dinamica degli scontri diventa la chiave di volta, con i giocatori alla continua ricerca non della mossa definitiva (inesistente), bensì del proprio ritmo, teso a spezzare quello avversario. Potrà forse sembrare un'osservazione banale, ma è estremamente difficile trovare un altro titolo che eguagli *Soul Calibur 2* sotto questo punto di vista.

Visti i tempi che corrono, Namco non ha naturalmente mancato di sostenere questo piccolo gioiello di tecnica con un comparto estetico di tutto rispetto: animazioni fluide e dettagliate fanno da cornice a un design molto curato e decisamente più adulto rispetto a quello dei suoi predecessori. L'unione di questi fattori fa sì che anche un semplice spettatore venga rapito dall'armonia degli scontri, senza necessariamente capire i meccanismi che li regolano. Giova ripeterlo: la bellezza e il coinvolgimento di titoli di questo genere sono da cercare non tanto nelle meccaniche di gioco che li sostengono (ormai associate a canoni ben stabiliti che concedono giusto libertà stilistiche) quanto nella reale giocabilità e nella tecnica, mascherata ad arte in una sorta di ordinato caos. Se è vero che il genere dei picchiaduro è ormai morente, *Soul Calibur 2* è forse il miglior *requiem* che avrebbe potuto ricevere.

"Se è vero che il genere dei picchiaduro è ormai morente, *Soul Calibur 2* è forse il miglior *requiem* che avrebbe potuto ricevere"

Nel Weapon Master Mode tutti i livelli sono contenuti in una gigantesca mappa, di cui vanno sbloccate le diverse parti progressivamente

Voto: Nove su dieci

Il design più adulto non manca certo di piccoli tocchi decisamente ammiccanti, come le corte gonne di Sophitia e Cassandra, smosse dal più lieve alito di vento.

Ospiti illustri

Rispetto all'originale versione arcade, le edizioni casalinghe di *Soul Calibur 2* offrono una rosa di combattenti ampliata da figure storiche della serie e, per la prima volta per un titolo multipiattaforma, un personaggio unico per formato. Ecco quindi Spawn, creato da Todd McFarlane (designer anche di Necrid, altro personaggio aggiunto unicamente per le versioni casalinghe) come protagonista del fumetto omonimo (1992) nella versione Xbox, un Link dotato di varie armi, fra cui un arco, un boomerang e delle bombe, in quella GameCube e il non-troppo-apprezzato Heiachi, ormai simbolo storico della saga di *Tekken*, su PS2.

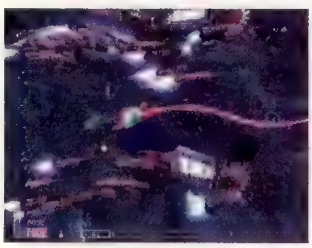
R-Type Final

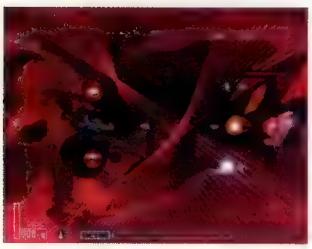
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Irem** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**

Non credete a chi vi dice che il tempo cambia le cose. Le astronavi di *R-Type* continuano a scaricare charged beam sui bio-organismi alieni dell'Impero Bydo. Dal millenovecentoottantasette sono trascorsi sedici anni. Ma Irem non lo sa...

L'ultimo discendente della stirpe *R-Type* è un rito di celebrazione privo di sacra ispirazione. *R-Type Final* è la classicità dello shooter orizzontale e l'odore di un album di fotografie. *R-Type Final* non è l'evoluzione verso la terza dimensione o la sensazione di aver voltato pagina. Il sistema di attacco ripercorre il passato, proponendo tre tipi di arma potenziabile, bit laterali e missili. I propulsori di spinta garantiscono quattro velocità variabili *on the fly*. Il caricamento dell'arma produce colpi speciali a vari livelli di potenza. In sintesi: pura poesia di *R-Type*. Un canto di distruzione che, come da tradizione, ruota intorno al Force Device, pod onnipotente ad uso offensivo e difensivo, con proprietà di scudo (per i soli colpi minori) e di arma (per la distruzione degli avversari al contatto). Il primo power-up raccolto libera nello spazio il Force Device, pronto ad essere agganciato frontalmente o posteriormente all'astronave. Un pulsante permette di scagliarlo verso il nemico. Lo stesso pulsante lo richiama. La quantità di danno provocato al contatto si accumula in una riserva speciale da convertire in smart bomb al momento del completamento. E *R-Type* esplode. È il Force Device che sostiene da sempre la serie. Da sedici anni. E Irem lo sa...

> "*R-Type Final* è un rito di celebrazione privo di sacra ispirazione. È la classicità dello shooter orizzontale e l'odore di un album di fotografie"



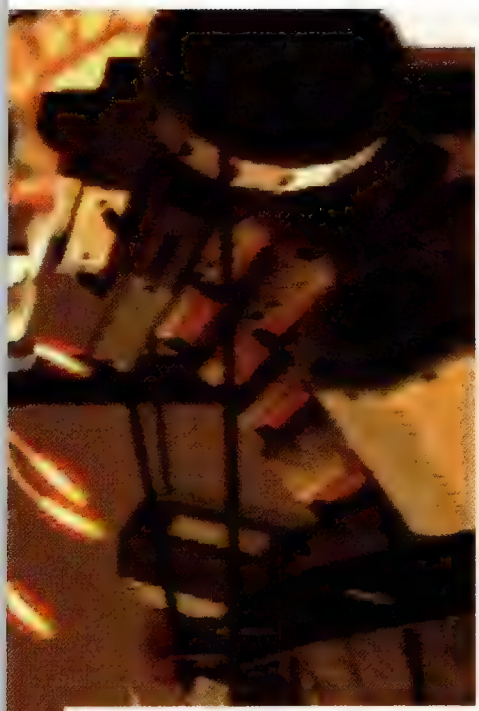


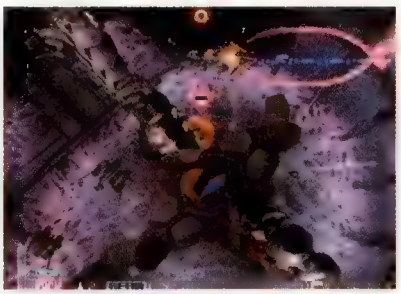
La smart bomb viene caricata con l'utilizzo del Force Device. Ogni nemico distrutto da quest'ultimo produce un incremento della percentuale

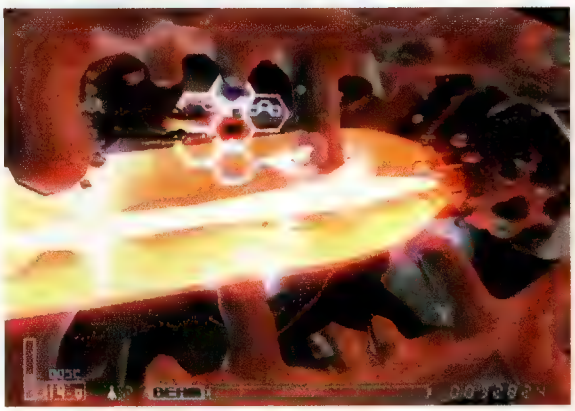
Le prestazioni durante il gioco determinano quale variante del livello successivo il giocatore dovrà affrontare. Alcuni livelli offrono più layout, in alcuni casi con significative differenze tra l'uno e l'altro

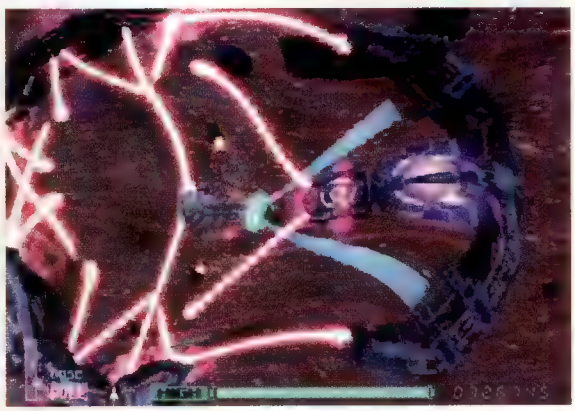
Lungo i sette livelli di gioco, con circa quindici variazioni totali, l'atmosfera sfiora le corde del surreale. La progressione della nave è lenta, indolente, riflessiva. Lo scorrimento orizzontale esita, volge al diagonale, poi arretra, seguendo traiettorie pretestuose. A guardare lo schermo, sembra di vederlo piangere. Ma *R-Type Final* è un gioco che colpisce alla media distanza. La disposizione dei nemici rivela progressivamente i buoni spunti di game design. La gestione delle armi e del Force Device richiede un'azione forzatamente calibrata. Qui dentro, come la leggenda tramanda, non c'è blastaggio indiscriminato. C'è una fase di studio, quindi la formulazione di una strategia, infine l'applicazione del piano elaborato. Nel momento in cui il boss finale fa fuoco, solo il veterano sa esattamente dove posizionarsi. Per il principiante c'è l'errore che rivela la soluzione. Per il giocatore domenicale il colpo di fortuna che scatena l'umorismo tra gli astanti. Ma il panico, quello del proiettile non visto, quello della manovra eseguita con ritardo, non abbandona mai il gioco. *R-Type Final* conferma così alcuni cliché del genere. L'esplosione della propria nave al primo colpo subito rimanda all'ultimo checkpoint, la cui abbondanza annulla in breve tempo la crisi di rigetto per questa soluzione di altri tempi. Ma per il resto l'azione è sostanzialmente la stessa che la serie ha sempre offerto. Ma Irem lo sa?

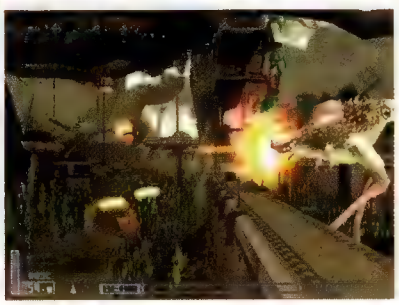
Probabilmente Irem lo sa. E sa che *R-Type Final* è un rito di celebrazione privo di sacra ispirazione. Un gioco di buon livello, ma privo del genio che legittima l'iscrizione nella storia. Il giocatore si esalta nell'elaborazione della strategia, per poi deprimersi al momento della sua lenta e ripetuta applicazione. Trova nuovo stimolo nel potenziamento del livello di difficoltà, ma soffre la frustrazione di alcuni passaggi ad elevata malvagità. Sperimenta le nuove armi installate sulle astronavi sbloccate, ma ripudia la scarsa differenziazione media. *R-Type Final* è un *ludus interruptus*. Piacere di gioco, ma necessità di compromesso. Anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Lungo questi scenari proto-apocalittici, che non stupiscono per complessità grafica o per virtuosismo cromatico, il rallentamento opprime a tratti l'azione, raggiungendo in alcune occasioni le soglie dello slow-motion. Le luci giocano il ruolo che a loro compete, avvolgendo l'azione, tagliando gli scenari, stordendo il giocatore con buoni effetti di esplosione. Le ombre sono quelle dell'accompagnamento sonoro, che oscilla tra effetti poco incisivi e musiche di accompagnamento surreali, ma sottilmente potenti. Temi in stile "dopo la tempesta" o











Alcune astronavi possono caricare il colpo speciale a diversi livelli di potenza, per eseguire attacchi più devastanti ma più esigenti in termini di tempi di caricamento

Le astronavi avanzate, grazie a una potenza di fuoco mediamente più elevata, producono un leggero abbassamento del livello di difficoltà. Le differenze tra le armi permettono inoltre di ridefinire alcune strategie, garantendo nuovi stimoli di gioco

"prima della tempesta" si avvicendano cercando di dare l'impressione che qualcosa stia per accadere o sia già accaduto. Questo anche quando, tra tonnellate di piombo che invadono lo schermo, la tempesta è in corso. Un approccio surreale, ma sottilmente potente. E Irem, d'altra parte, potrebbe non saperlo?

R-Type Final è uno shooter per nostalgici (pura poesia di *R-Type*) o per stoici (puro istinto di miglioramento/completamento dello shoot'em up). Per tutti gli altri, le ore di gioco potrebbero essere limitate dall'opprimente dedizione richiesta. Un'opera consistente, ma non destinata alla storia. Se non alla storia personale di chi, prima di leggere queste righe, aveva già odiato l'impero Bydo e stava contando gli anni trascorsi da quell'indimenticato millenovecentoottantasette...

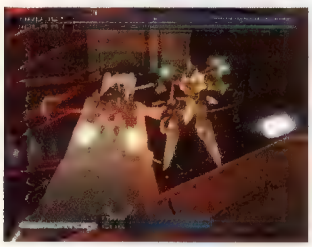
Voto: Sette su dieci

R's Museum

La progressione nel gioco permette di sbloccare un'enorme quantità di astronavi, fino ad arrivare ad un hangar di 101 unità, ordinate secondo un "albero genealogico" che tiene conto dei modelli base e delle relative variazioni. All'inizio di ogni livello viene offerta la possibilità di scegliere e modificare il proprio velivolo. Ogni nave può essere customizzata per quanto riguarda i colori, i bit laterali e il tipo di traiettoria dei missili. Nel caso delle ultime due caratteristiche, il giocatore può scegliere solo tra le funzioni per le quali l'astronave è predisposta.

Z.O.E. The 2nd Runner

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCEJ** Multiplayer: **No**



Generalmente vari ed intriganti, gli scontri con alcuni boss finali possono risultare lunghi e spossanti, nonché pretestuosamente ripetitivi

Per Dingo Egret, il rapporto che lo lega al suo Orbital Frame è decisamente personale. Come un enorme polmone artificiale da combattimento, il Jehuty sopperisce alle sue deficienze cardiorespiratorie distillando Metatron nel suo corpo. Uomo e macchina si fondono. Cuore biologico in corpo meccanico. Da questo lato dello schermo, non è adrenalina quella che scorre nelle vene del giocatore di *ZOE The 2nd Runner*. È Metatron. Tanto Metatron. Questa sostanza dall'identità chimica indistinta, a metà strada fra il minerale grezzo e l'energia mistica di matrice zen, zampilla dal DVD diffondendosi all'interno di PlayStation2, la impregna, quindi serpeggia lungo il cavo del DualShock2, silenziosa, e si irradia all'interno del giocatore al contatto delle sue dita con l'interfaccia di comando. Non hai bisogno delle vibrazioni per percepirlo. Perché il legame si manifesta a livello psichico. Quando ai tuoi impulsi cerebrali non sembra rispondere il tuo corpo, ma quello del Jehuty. Quando senti di avere il pieno controllo di una macchina così complessa e magnifica. Quando perdi la sensibilità alle dita, non puoi sospettare che tutto dipenda da un banale algoritmo di amministrazione degli input e degli output.

Sì, il sistema di controllo è in *ZOE The 2nd Runner* quanto di più prossimo si possa sperimentare al giorno d'oggi alla sua rielaborazione cronenbergiana, senza dover palpeggiare un organismo spugnoso interfacciato alla schiena attraverso una sorta di cordone ombelicale. Ma devi lasciare che il Metatron ti scorra dentro. I primi sintomi di rigetto non devono spaventare. È il tuo corpo che si adegua. Che lo assimila. Dopo sei solo tu, il Jehuty e la battaglia che impazza. Nemici ovunque, a diverse distanze, a diverse angolazioni, vengono negoziati con una naturalezza che ha del telecinetico. I combattimenti si sviluppano in un continuo avvicendarsi di quiete e tempesta. Un attimo prima navighi silenzioso verso l'obiettivo. Un attimo dopo il tuo Jehuty mena fendenti in una tempesta di fuoco e fiamme con la frenesia di un tarantolato. Ma con più precisione. Il sistema di lock-on provvede ad agganciare il bersaglio, mentre l'intelligenza artificiale che governa le subroutine dell'Orbital Frame traduce i tuoi impulsi in attacchi ravvicinati o dalla distanza. Secondo necessità.

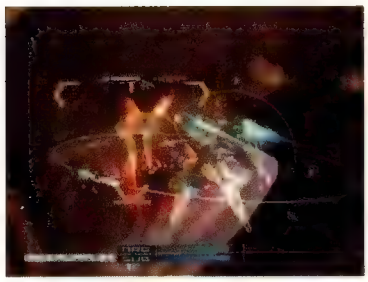
Allorquando la distanza dal nemico è tale da permettere l'esecuzione di un attacco ravvicinato, l'indicatore che lo circonda diventa arancione. Sfruttare informazioni come questa è indispensabile quando l'azione si fa furiosa e la percezione delle distanze problematica

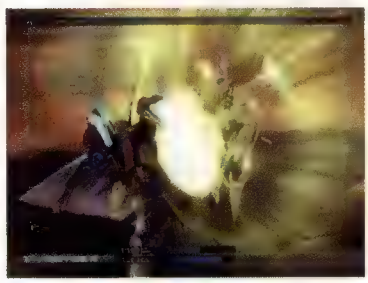
> "Nemici ovunque, a diverse distanze, a diverse angolazioni, vengono negoziati con una naturalezza che ha del telecinetico"

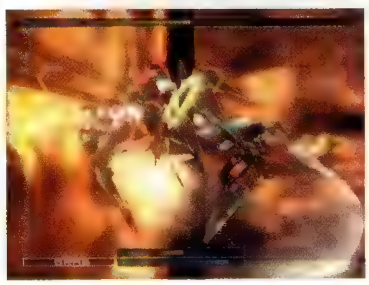
Il tuo incarico è combattere, furiosamente, ma non senza il sostegno di un adeguato senso tattico. I nemici attaccano in gruppi dall'organizzazione interna variabile a seconda della presenza o meno di un comandante nelle loro fila. Negoziarli uno per volta non è bene perché gli altri non stanno a guardare. E più in là, saggiamente estraneo al conflitto, un Mummyhead può offrire sostegno alle unità in difficoltà trasferendo loro l'energia persa in battaglia. Il segreto è decifrare la situazione prima di elaborare la strategia di negoziazione. Ancor più importante è farlo in meno di mezzo secondo. Scagliarsi a testa bassa porta a morte certa o la rimanda allo scontro successivo. Non puoi perdere secondi preziosi ad affettare un semplice Raptor quanto una coppia di Cyclops alle tue spalle ti scaraventa addosso onde energetiche dalla potenza titanica. Ragiona soldato, ragiona.

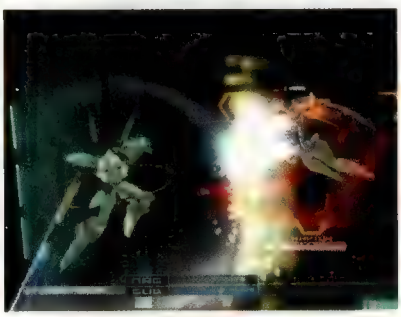
La regia virtuale, da molti criticata per il suo operato schizofrenico, raramente inibisce la leggibilità della scena. Il disorientamento (comunque inestirpabile dalla natura rissosa dei conflitti) affligge solo quel giocatore distratto che affronta *The 2nd Runner* con la leggerezza del casual gamer. Esiste invece un criterio di fondo, efficace e funzionale, per di più sorvolato da un'interfaccia iconografica in grado di riportare all'ordine il caos di poligoni ed effetti speciali che impazza su schermo. La differenza fra la lode e il disprezzo, come direbbe Lloyd, "depends on the skill of the runner".

Come *Devil May Cry*, anche *The 2nd Runner* regala le maggiori soddisfazioni se









affrontato ad un adeguato livello di difficoltà. La diffusa ripetitività manifesta ai livelli inferiori, svanisce in virtù della superiore aggressività dei nemici, a cui corrisponde la necessità di fare uso più frequente e ragionato delle armi secondarie in dotazione al Jehuty. Non un gioco perfetto quindi, ma esattamente ciò che Konami aveva promesso. Un action game furioso, un'esperienza di gioco epica, per certi versi anomala ed innovativa, ma soprattutto esaltante, da vivere ritti sulla sedia ebbri di Metatron. E quando il gran finale esplode e Dingo digrigna i denti sconvolto dal sovraccarico di Metatron, consigliate chi vi è accanto di allontanarsi. Perché potreste esplodere anche voi.

Voto: Otto e dieci

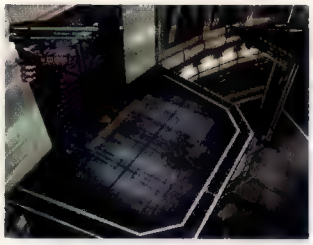
Sebbene non sia immune da rallentamenti nelle situazioni più popolose, la grafica sontuosa di *The 2nd Runner* si attesta come una delle più impressionanti performance del sistema Sony

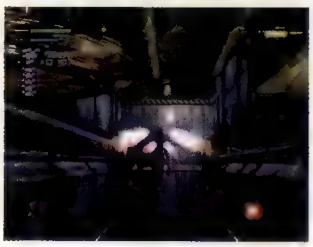
Parlami ADA

The 2nd Runner propone un interessante sistema di comunicazione con l'intelligenza artificiale che governa i sistemi del Jehuty. Durante il gioco ADA parla costantemente con il giocatore offrendo indicazioni supplementari utili ad una miglior comprensione dello scenario. Agendo sui tasti L3 e R3, l'utente può 'modellare' il comportamento dell'IA rispondendo in maniera rispettivamente favorevole o sfavorevole alle sue indicazioni. ADA può talvolta suggerire l'impiego di una particolare subweapon. In questo caso basta accettare il suggerimento affinché venga attivata automaticamente.

Dino Crisis 3

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Production Studio 3** Multiplayer: **No**





Le storie raccontate dai *survival horror* Capcom non hanno mai brillato per originalità e spessore, e *Dino Crisis 3* non fa eccezione. Ma in questo caso, la temeraria idea di portare i dinosauri nello spazio offriva alla serie una chance di deviare dal consumato sentiero di cliché tramandato da *Resident Evil*. Così non è stato, e anzi, è andata anche peggio.

Siamo in orbita su Giove ad indagare le viscere dell'Ozymandias, una maestosa astronave ricomparsa dopo tre secoli di silenzioso vagabondaggio cosmico. Privo di equipaggio, il vascello è sotto il controllo di una intelligenza artificiale che si scoprirà afflitta dalla stessa misantropia di HAL in '2001: Odissea nello spazio'. I dinosauri che il team di soccorso avrà il privilegio di conoscere sono il frutto dei suoi esperimenti genetici tesi alla creazione di una forma di vita "superiore". L'Ozymandias, infine, ha un'architettura modulare che le permette di assumere differenti configurazioni.

L'ironia in *Dino Crisis 3* è che sebbene queste premesse stimolino nuovi spunti ludici, lo fanno con una timidezza tale da risultare irrilevanti. In virtù dell'ambientazione spaziale, esistono fasi di deambulazione a gravità zero dentro e fuori l'Ozymandias. Peccato che non vi corrisponda nulla di interessante da fare se non salire o scendere di quota. Saltuariamente l'intelligenza artificiale minaccia i suoi visitatori spalancando portelloni che danno sul vuoto siderale. Peccato basti procedere nella direzione opposta per scongiurare l'espulsione nello spazio. Per proseguire lungo le varie sezioni dell'astronave è talvolta necessario modificarne l'assetto attraverso specifici terminali. Peccato che il gioco *imponga* i momenti in cui è possibile farlo (vale a dire quando non esistono altre vie percorribili). In caso contrario l'accesso è negato da un bizzarro messaggio di errore.

Gli interni metallici soffocano sul nascere ogni accenno di diversificazione scenografica mentre l'impiego quasi ossessivo di superfici riflettenti è talvotla motivo di confusione piuttosto che di fascino

"*Dino Crisis 3* è un maldestro tentativo di coniugare il sistema di progressione di *Resident Evil* con l'azione spettacolare di *Devil May Cry*"

In un paio di occasioni *Dino Crisis 3* offre il controllo di un personaggio secondario, ma le sue caratteristiche sono così scarsamente sviluppate da farne un'aggiunta trascurabile

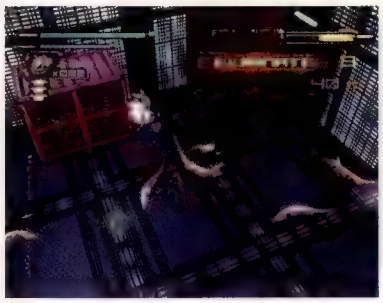
Ma la negligente implementazione di queste nuove variabili rappresenta solo la proverbiale punta dell'iceberg. Il problema fondamentale di *Dino Crisis 3* risiede nella sua intima struttura di gioco, frutto del maldestro tentativo di coniugare il sistema di progressione di *Resident Evil* con l'azione spettacolare di *Devil May Cry*. Il risultato è un catastrofico "né l'uno né l'altro", in cui alla estrema semplificazione degli "enigmi" (parola grossa) non corrisponde un adeguato arricchimento del sistema di combattimento.

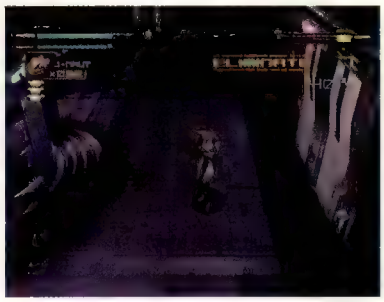
A dispetto della maneggevolezza offerta dai controlli *screen-relative*, della disponibilità di armi primarie e secondarie, e della possibilità di librarsi in aria sospinti dai retrorazzi, fronteggiare lo scarso e poco ispirato repertorio di oppositori risulta un esercizio noioso e avaro di qualsiasi gratificazione. Si tratta fondamentalmente di girare in tondo sparando alla cieca, affidando al sistema di lock-on l'incarico di indirizzare i colpi.

Non migliora certo la situazione l'epilettica regia automatica, avvezza a disorientanti cambi di inquadratura sia durante i combattimenti che (ancor più colpevolmente) nelle fasi squisitamente esplorative. Può capitare di spiccare un balzo verso una pedana ed assistere ad un ribaltamento dell'inquadratura che annienta in un istante ogni punto di riferimento. Più in generale la telecamera ama mostrare il proprio personaggio frontalmente, celando al giocatore quelle informazioni utili a decifrare l'architettura dell'ambiente in cui si trova e le eventuali insidie che lo popolano. L'appello alla visuale in prima persona (impiegabile solo da fermi) si rende talvolta necessario anche solo per individuare la via d'uscita. In alternativa, è possibile seguire la direzione indicata da alcune frecce disegnate su pavimenti e pareti, probabilmente apposte dall'architetto dell'Ozymandias dietro suggerimento di una sorta di preveggenza metareferenziale (sarcasmo). A proposito di architettura. Il design degli ambienti, con i suoi volumi ciclopici, le sue pedane mobili ed i suoi terminali disposti ad altezze improbabili, pecca sfacciatamente di credibilità. Può mai esistere un'astronave del genere? A ben vedere, è più probabile che i passeggeri dell'Ozymandias, a dispetto di quanto racconti la sceneggiatura, si siano massacrati nel tentativo di raggiungere la sala mensa.

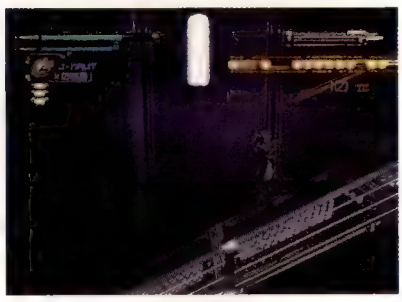
Questa malcelata pretestuosità è forse l'indizio più sottile e al tempo stesso più lampante di uno sviluppo condotto con scarsa lucidità. *Dino Crisis 3* è un crogiuolo di cliché miscelati con imperizia: deprimente e banale, teoricamente immenso come l'Ozymandias, ma di fatto spoglio e ripetitivo come le sue stanze. Quest'ultima produzione Capcom ribadisce con preoccupante vigore la sterilità creativa che ha già compromesso la serie *Devil May Cry*. **Videogiochi** sospetta che la migrazione dei migliori talenti Capcom sulla piattaforma Nintendo stia cominciando a pesare sulle altre più del previsto.

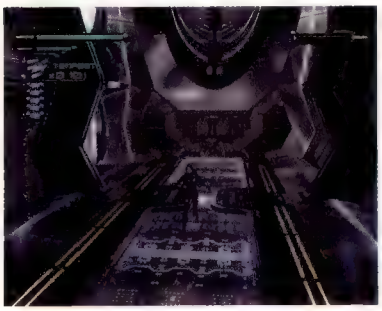
Voto: Quattro su dieci





Il sistema di lock-on aiuta ad ovviare all'inettitudine della telecamera assicurando che i colpi raggiungano gli obiettivi fuori dall'inquadratura. Più problematico (per non dire impossibile) è indovinare la provenienza degli attacchi in tempo utile per evaderli





Mine fluttuanti e raggi laser vorrebbero essere i sistemi di autodifesa interna dell'Ozymandias, ma la loro sorprendente inefficacia li rende una seccatura piuttosto che una reale minaccia

Spara per entrare

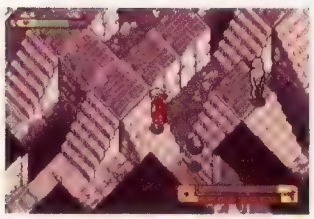
In *Onimusha*, armi diverse frantumano sigilli diversi. In *Dino Crisis 3*, armi secondarie diverse, sbloccano serrature diverse. Ma c'è una particolarità. Le munizioni delle armi secondarie non sono infinite. Cosa comporta? Semplice: imparerete a non usarle mai in combattimento. Poiché non è divertente attraversare mezza astronave per trovarsi di fronte ad una serratura che richiede 12 colpi di Wasp quando ve ne sono rimasti giusto un paio. Ancor meno divertente è dover retrocedere fino al negozio più vicino, riaffrontare dinosauri già sconfitti, recuperare i soldi... no, imparerete a non usarle mai in combattimento.

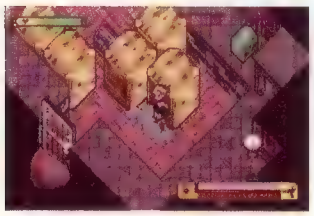
Boktai

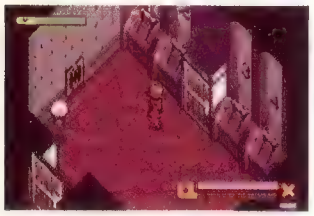
Sistema: **GBA** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Konami Computer Entertainment Japan** Multiplayer: **2-4 Link**

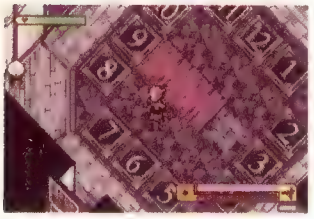
Nel corso dei mesi precedenti l'uscita di *Boktai* è stata opinione comune che il rilevatore di luce solare annegato nella cartuccia sarebbe servito a ricaricare la speciale pistola brandita da Django, il giovanissimo cacciatore di vampiri scelto da Hideo Kojima come protagonista della sua ultima produzione. Ebbene, niente di più sbagliato. O, perlomeno, niente di più parzialmente sbagliato, dato che il sensore in questione ricarica sì la Gun del Sol, ma assolve anche a tutta una serie di funzioni ben più importanti e spettacolari. In breve, quando il sole (l'unica fonte di luce riconosciuta come tale dal rilevatore) e l'orologio interno comunicano al software che nel mondo reale è giorno, le lande digitali di *Boktai* splendono della luce irradiata dal loro astro virtuale. Se si sceglie di giocare di notte, al contrario, Django e gli altri abitanti del suo strano mondo appaiono immersi nelle tenebre. Le due situazioni, ovviamente, innescano meccanismi di gioco profondamente diversi: di giorno, infatti, la Gun del Sol si ricarica di continuo se il protagonista si trova all'aperto (occhio ai sovraccarichi di potenza, però), senza contare che la luce solare si infiltra anche all'interno dei sotterranei e dei castelli attraverso fessure e finestre. Di conseguenza, alcuni enigmi sono influenzati dal livello di illuminazione e gli avversari possono diventare visibili o invisibili in base alle loro reazioni nei confronti del sole (la maggior parte di essi può essere annientata con una spinta ben piazzata in direzione di un raggio di luce). Di notte, invece, bisogna fare appello alle batterie di scorta e ai bonus sparsi in giro per le locazioni se si vuole dare un minimo di carica alla Gun del Sol, mentre mostri e vampiri beneficiano di un certo vantaggio conferito loro dall'oscurità.

> "L'utilizzo del sensore non è che un ulteriore motivo di interesse in un titolo già di per sé estremamente valido"









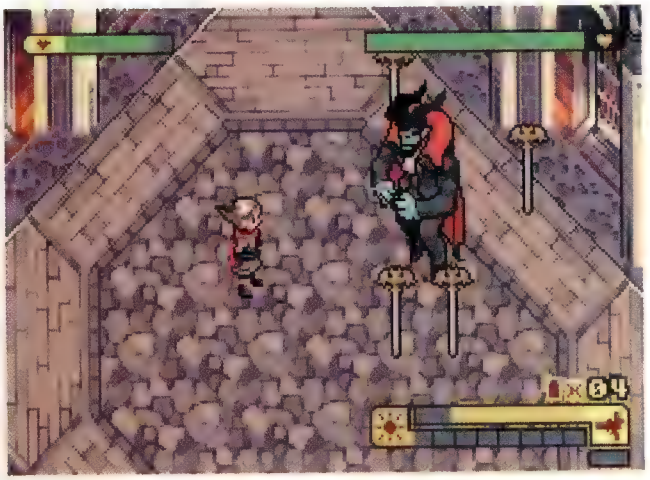
Interruttori da premere e far premere, casse e blocchi da spostare, leve da tirare nel giusto ordine, piastrelle numerate da pestare e colori da abbinare correttamente costituiscono i tasselli degli stimolanti puzzle di *Boktai*

La necessità di giocare almeno per un certo periodo di tempo all'aperto, o se non altro in un locale ben illuminato, non è comunque l'unico aspetto di *Boktai* degno di menzione. L'utilizzo del sensore non è che un ulteriore motivo di interesse in un titolo già di per sé estremamente valido. Le peripezie di Django si sviluppano in un contesto che mescola le sfaccettature migliori dell'azione e dell'avventura con una spruzzata di RPG (che in fin dei conti non guasta mai) e di elementi 'stealth' tanto cari al creatore di *Metal Gear Solid*. Sotto quest'ultimo punto di vista, *Boktai* appare come un'evoluzione dell'ottimo exploit di Snake e compagni su Game Boy Color, con l'aggiunta di un set di avversari dotati di abilità, comportamenti, e capacità sensoriali diversi e specifici. L'azione, estremamente fluida e scorrevole, pur basandosi su elementi tutto sommato classici, è resa più intrigante dalla possibilità di mescolare tra loro i bonus per ricavarne di migliori, dal perfetto bilanciamento tra scontri a fuoco e fughe silenziose, e dalla natura modulare della Gun del Sol, i cui pezzi possono essere combinati in modo da modificarne radicalmente il funzionamento.

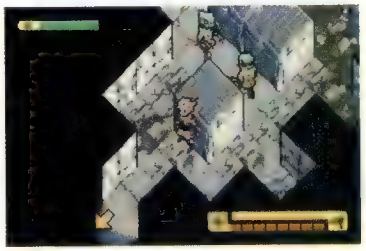
La produzione Konami può vantare decine e decine di titoli famosissimi, il che permette alla software house nipponica di prodursi in agevoli autocitazioni nelle sue produzioni più recenti. Questa spada magica ripescata da *Castlevania: Symphony of the Night* ne è un esempio lampante

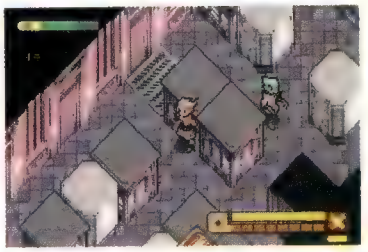
A caratterizzare in modo inconfondibile *Boktai* contribuisce anche una realizzazione tecnica di prim'ordine, tanto dal punto di vista grafico quanto da quello sonoro. Le locazioni, in particolare, sono disegnate con uno stile a dir poco peculiare, traboccante d'ispirazione in quanto a originalità del tratto ed efficacia delle tinte. La cura risposta nella realizzazione degli ambienti si riflette sulle animazioni, fluide e caratterizzate con mestiere. Gli splendidi temi musicali incantano a beneficio dell'atmosfera, smussando con la forza della melodia i rumori più o meno assurdi prodotti dagli avversari e i campionamenti vocali (la ridicola voce di Otenko, il messaggero del sole che assiste Django, è un vero spasso).

Boktai non è un gioco perfetto, ma i suoi difetti sono sufficientemente veniali da non comprometterne la qualità generale. Nel dettaglio, le collisioni vengono talvolta rilevate con qualche incertezza e/o imprecisione, e

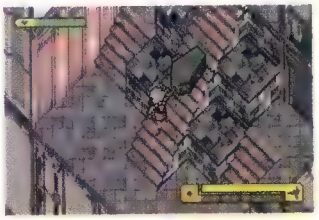


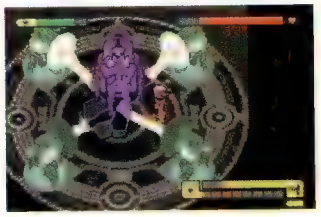
Colpendo alle spalle i propri avversari si hanno maggiori possibilità di stordirli e quindi bloccarli, il che può rivelarsi a dir poco essenziale nella risoluzione di alcuni enigmi





Nascendo dalla mente di Hideo Kojima, *Boktai* presenta una caratterizzazione 'stealth' piuttosto marcata, al punto da includere rumorosissime grate da evitare accuratamente e la possibilità di dare colpetti sui muri per disorientare i nemici





Trasporti speciali

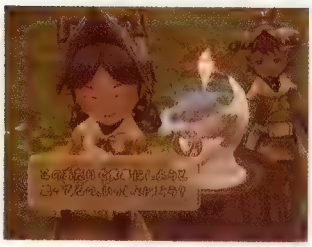
I vampiri sono indubbiamente creature temibili, ma metterli a dormire per sempre è più laborioso di quanto si possa pensare. Django, infatti, deve rintracciare la bara del suo avversario, svegliarlo, affrontarlo in combattimento, richiuderlo nella bara e trascinare quest'ultima fino all'uscita del dungeon per mezzo di una catena. Fatto questo, Django dovrà posizionare il catafalco al centro di un macchinario preparato dal suo aiutante Otenko e, con l'aiuto di un'illuminazione rigorosamente costante (ergo: i boss vanno assaliti di giorno), dovrà annientare definitivamente lo spirito del vampiro.

non mancano le annose e ancora irrisolte difficoltà legate all'atto di prendere la mira per sparare in un'ambientazione isometrica. Il gioco, infine, è abbastanza breve, ma questa è una scelta che sembra caratterizzare tutte le ultime produzioni di Kojima, apparentemente intenzionato a privilegiare la rigiocabilità e il graduale approfondimento della conoscenza del gioco attraverso una serie più o meno lunga di completamenti successivi. Si tratta di una scelta che si può condividere o meno, ma **Videogiochi** sente di poter approvare in pieno una condotta del genere quando i risultati sono brillanti come quelli raggiunti da *Boktai*.

Voto: Otto su dieci

Final Fantasy Crystal Chronicles

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **The Game Designers Studio** Multiplayer: **2-4 (GBA Link)**



Durante l'esplorazione della mappa, il giocatore incrocia altri personaggi. Alcuni di questi rilasciano oggetti preziosi

Quasi a sottolineare il ritorno alle origini di Square in qualità di sviluppatore di una console ammiraglia Nintendo, l'episodio della celebre saga di *Final Fantasy* realizzato per GameCube si discosta dal processo di massificazione che ha da tempo assunto la serie regolare. Realizzato da un neonato gruppo di sviluppatori capeggiato da Akitoshi Kawazu (*Mana*, *Sa.Ga*), *Final Fantasy Crystal Chronicles* si distingue dagli RPG concorrenti per l'impiego di una singolare struttura di gioco, derivante dalle esperienze accumulate nello sviluppo di *Legend of Mana*. Le similitudini con il celebre action RPG Square sono evidenti, soprattutto nell'atmosfera fiabesca che avvolge le ambientazioni. La curata componente estetica di *Crystal Chronicles* sembra infatti una rappresentazione tridimensionale di quella di *Legend of Mana*, imitata sia nella ricchezza e vivacità dei colori che nell'insolito disegno di personaggi e scenari. Uno stile grafico esaltato dal significativo sfruttamento delle potenzialità tecniche di GameCube, a cui corrisponde uno splendido accompagnamento musicale composto da brani dalle delicate sonorità medioevali.

> "Sebbene l'implementazione del multiplayer sia il miglior pregio di *Crystal Chronicles*, affrontare l'opera Square Enix da soli ne manifesta i difetti"

Ma l'impronta fiabesca non deve trarre in inganno portando a credere che si tratti di un prodotto destinato ad un target infantile. Come *Legend of Mana* prima di lui, *Crystal Chronicles* è stato pensato per gli hardcore gamer, ed in particolare per quelli che amano il multiplayer 'casalingo'. Niente fronzoli narrativi o giocatori sconosciuti connessi da ogni angolo del pianeta: in *Crystal Chronicles* si gioca solo per il piacere di esplorare ed far maturare il proprio personaggio, ma soprattutto si gioca in gruppo attorno a GameCube. Ogni aspetto della struttura di gioco è stato studiato al fine di mettere in risalto la sua natura multigiocatore.

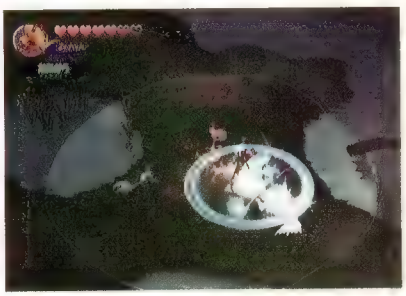
La formula è quella dell'action dungeon RPG, vale a dire combattimenti di stampo arcade ed esplorazione degli scenari legati da un sottile filo narrativo. In qualità di avventurieri professionisti, il compito del gruppo è rifornire la propria città di un liquido necessario a proteggerla da un gas venefico che appesta l'intero pianeta. Quest'acqua magica viene raccolta da alberi situati all'interno di aree popolate da creature ostili. La perlustrazione dei dungeon non avviene secondo un ordine prestabilito ed è possibile rivisitarli a piacimento anche solo allo scopo di eliminare nemici. Ogni tre dosi raccolte, il tempo di gioco incrementa di un anno, rinnovando gli alberi spillati ed attivando in alcuni casi degli eventi speciali. Sebbene a differenza degli RPG di questo tipo la morfologia dei dungeon non venga generata casualmente, con il trascorrere degli anni variano caratteristiche e razza dei mostri che li popolano. L'impiego di questa particolare soluzione dona al gioco un tempo di completamento elastico, dipendente non tanto dalla progressione nella storia, ma dalle caratteristiche maturate dai personaggi e dalla volontà del gruppo di terminare la partita. Evitando gli scenari più difficili è possibile completare il gioco in sei ore, grazie anche alla scarsa ostilità opposta nelle prime fasi. Sebbene sia richiesto un corretto uso degli incantesimi per avere la meglio su particolari classi di nemici, la tecnica 'mordi e fuggi' risulta sempre efficace, soprattutto se si approfitta di alcuni problemi dell'IA. Il sistema evolutivo dei personaggi è stato elaborato in modo da non risultare eccessivamente cervellotico, offrendo nel contempo un buon livello di personalizzazione. In totale sono disponibili quattro razze differenti, ognuna dotata di altrettanti abbigliamenti.

L'elemento che più di ogni altro rafforza la natura multigiocatore di *Crystal Chronicles* è però la singolare scelta di adottare il GBA come controller, collegato al GameCube attraverso l'apposito cavo link. Attraverso il monitor del GBA ogni giocatore può accedere liberamente al proprio inventario, ma soprattutto visualizzare differenti informazioni di gioco, quali mappe o radar, rafforzando così il legame fra i vari componenti della squadra.

In *Final Fantasy Crystal Chronicles* gli incantesimi base sono acquisiti recuperando delle sfere all'interno dei dungeon. Le magie più potenti si ottengono combinando tra loro le sfere. A meno di non possedere anelli magici, le magie acquisite scompaiono una volta usciti dai dungeon

Analogie Finali

Per giustificare la sua appartenenza alla saga ufficiale di *Final Fantasy*, *Crystal Chronicles* presenta diversi riferimenti al mondo creato da Hironobu Sakaguchi. Innanzitutto il bestiario comprende diversi mostri apparsi nella serie regolare, compresi i più insoliti quali i cuochi Donberi, i cactus antropomorfi Sabotender e gli irsuti Moogle. Questi ultimi svolgono un ruolo importante permettendo scambi epistolari tra il giocatore e la sua famiglia (utili per ottenere oggetti) nonché fungendo da membri di supporto nella modalità in singolo. Altre citazioni comprendono le magie, il sistema monetario ed i cristalli protettivi delle città.



La mappa è divisa da foreste per il cui passaggio è necessario ottenere una fiamma di un colore specifico che cambia ogni anno. Fino a che non si riesce a procurarsi la fiamma multicolore, alcune aree possono diventare temporaneamente inaccessibili

Per proteggersi dal gas venefico che appesta il mondo di *Crystal Chronicles* quando ci si trova fuori dalle città, i personaggi devono rimanere all'interno della barriera generata dal secchio in cui si conserva il liquido magico

Sebbene l'implementazione del multiplayer costituisca il miglior pregio di *Crystal Chronicles*, affrontare l'opera Square Enix da soli ne manifesta i difetti. Troppe sono le conseguenze negative dovute all'adattamento forzato della struttura di gioco a beneficio di un solo giocatore, dall'inaffidabilità del Moogle usato come compagno di squadra alla necessità di accedere frequentemente all'inventario per formulare gli incantesimi più complessi. A questo si aggiunge la necessità di affiancare al controller almeno un GBA con cavo link per usufruire di mappe e radar, senza le quali orientarsi nei dungeon risulta piuttosto difficoltoso. Pertanto, chi non dispone dei 'requisiti hardware' richiesti da *Crystal Chronicles* è destinato ad apprezzarne il potenziale ludico solo in parte.

Voto: Sette su dieci

Republic: The Revolution

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos Interactive** Sviluppatore: **Elixir Studios** Multiplayer: **No**

Republic è ambientato in tre città differenti, ognuna divisa a sua volta in quartieri. L'obiettivo del gioco è quello di guadagnarsi il supporto di ogni quartiere sconfiggendo le fazioni avversarie

Quando un titolo in sviluppo da diversi anni e le cui aspettative raggiungono livelli paradossali si rivela una delusione, è semplice incolpare l'eccessiva euforia. Ma la verità è che i progetti più ambiziosi e in grado di suscitare interesse fin dalle prime fasi di lavorazione incontrano irrimediabilmente numerosi ostacoli durante il proprio sviluppo. Ritardi, ridimensionamenti e la comparsa di pecche inaspettate nel concept originale sono all'ordine del giorno.

Nella storia dei videogiochi, pochi sviluppatori hanno promesso quanto Demis Hassabis. Una città virtuale abitata da un milione di persone, libertà assoluta per il giocatore, palazzi renderizzati usando diversi milioni di poligoni e precisi fino al minimo dettaglio... *Republic: The Revolution* sembrava un sogno. Anzi, era un sogno.

A distanza di quattro anni dall'inizio dello sviluppo, il titolo di Elixir Studios ha assunto dimensioni ben più modeste. Il downgrade più evidente è quello che riguarda Totality, il motore del gioco. Graficamente *Republic* si attesta su buoni livelli, grazie soprattutto a un'architettura ben studiata e varia, e a un'ottima profondità dell'orizzonte visivo. Ma è impossibile non ripensare alla promessa di poter vedere ogni singolo petalo di una pianta in un vaso esposto su una finestra di un qualsiasi palazzo della città.

> "I compromessi a cui è dovuta scendere Elixir Studios lasciano l'amaro in bocca, ma hanno probabilmente reso il gioco più gestibile"

E a complicare le cose abbiamo un frame rate altalenante persino sui PC con le configurazioni più portentose.

Parecchio ridimensionato anche il cuore del gioco, naturalmente: meno città, meno fazioni e, fatto assai più allarmante, nessuna possibilità di controllare direttamente uno dei personaggi del gioco. *Republic* è diventato insomma un titolo punta-e-clicca all'insegna della diplomazia, delle lotte di potere e degli stratagemmi politici.

I compromessi a cui è dovuta scendere Elixir Studios lasciano l'amaro in bocca, ma, va detto, hanno probabilmente reso il gioco più gestibile e abbordabile. La trama alla base di *Republic*, d'altro canto, non ha perso il suo fascino col passare degli anni: nei panni di un giovane attivista determinato a salire al potere, il giocatore deve spodestare la presidenza corrotta di Novistrana, una piccola repubblica staccatasi dall'ex Unione Sovietica. Certo, il tutto orbita ancora una volta intorno al recupero, alla difesa e all'utilizzo di varie risorse (forza, influenza e capacità economiche), ma, a differenza di altre simulazioni, per progredire nell'avventura non bisogna procedere all'accatastamento furibondo di risorse: la lotta per il potere contro le sette fazioni rivali è più una questione di bilanciamento che di forza bruta.

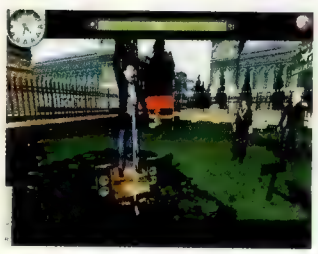
I vari personaggi di *Republic* hanno a disposizione oltre 100 azioni differenti, che vanno dai comizi politici ai concerti, dal reclutamento per l'esercito alla riscossione di debiti. Il tutto mostrato rigorosamente in tempo reale

L'ideologia del protagonista viene stabilita mediante una rapida sequenza di domande all'inizio del gioco. Da quel momento in poi sono le azioni intraprese a determinare l'evolversi del personaggio: l'utilizzo indiscriminato della violenza, ad esempio, farà sì che il nostro alter ego venga considerato come un possibile dittatore e modificherà i sentimenti nutriti dagli altri personaggi nei propri confronti.

Ogni area della città simpatizza per una delle tre ideologie: convincere un'area alla propria causa significa ottenere un aumento delle risorse a propria disposizione. Le risorse possono essere poi 'investite' in una serie di azioni eseguibili dal protagonista e dai suoi simpatizzanti. Da notare che anche le azioni performabili sono determinate dall'interazione di forza, influenza e soldi. Un 'aiutante' che lavora in un quotidiano potrà far pesare la propria influenza e quindi avrà via libera ad una serie di azioni concentrate sulla persuasione, mentre un uomo d'affari sarà più incline alla corruzione e ad altri stratagemmi economici.

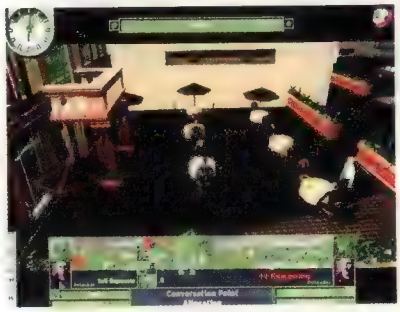
Se sembra complesso... beh, lo è, soprattutto nelle prime partite, anche a causa di un'interfaccia utente poco immediata. Qualche ora di apprendistato è comunque sufficiente per prendere la mano coi controlli punta-e-clicca e apprezzare il bilanciamento ottimale delle dinamiche di gioco.

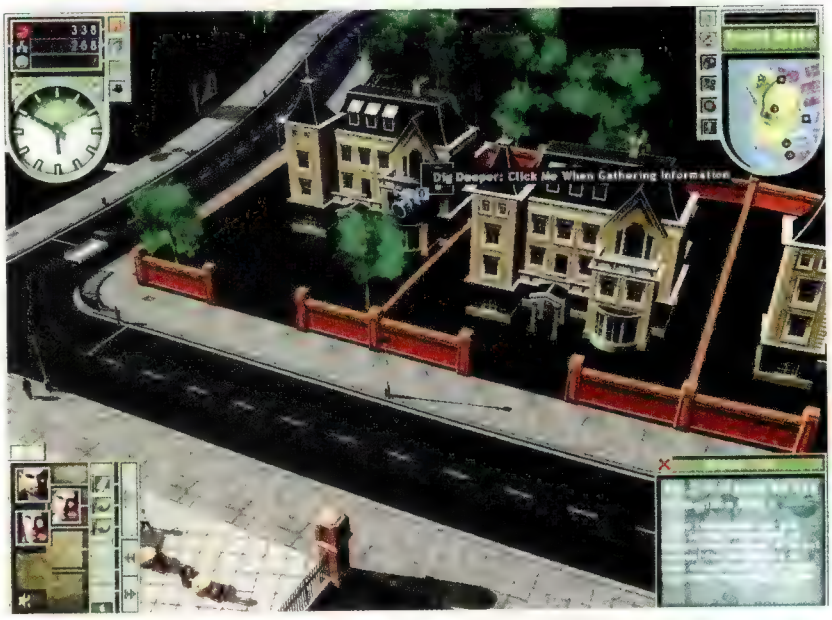
Sfortunatamente, nello stesso istante emerge un problema di ben altra gravità. *Republic* è un titolo che si gioca fondamentalmente su una mappa che rappresenta la città vista dall'alto, con fugaci incursioni nel tridimensionale per studiare o modificare gli

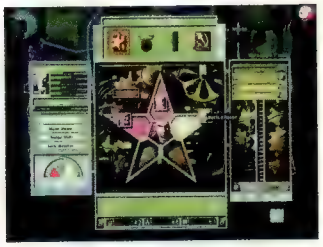


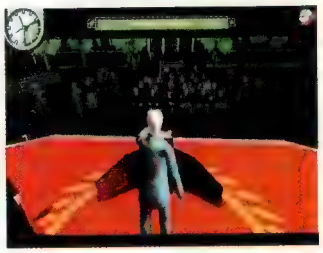
Giochi di potere

Per reclutare un nuovo attivista o guadagnarsi il supporto di un personaggio di rilievo, è necessario avere la meglio sul proprio avversario in una guerra... a suon di parole. Il dibattito avviene tramite un bislacco, ma efficace, sistema a punti (caratteristiche comuni a molti elementi di *Republic*) che verrà assimilato in brevissimo tempo da tutti i fan di 'Magic: the Gathering'.









esiti delle decisione prese. Sebbene sia inizialmente spassoso osservare il brulicare di vita della metropoli, con cortei, incontri segreti e altri eventi interpretati dai dettagliatissimi abitanti di Novistrana, questi intermezzi stancano presto e il desiderio di passare immantinente alla mossa successiva svuota di significato l'ottima rappresentazione 3D. In altre parole, il motore di *Republic*, argomento di discussione per quasi quattro anni, serve a poco o nulla.

Ci si ritrova così prevalentemente sulla mappa che, oltre a non avere un briciolo della spettacolarità delle inquadrature ravvicinate, fa dimenticare tutti i risvolti che può avere ogni azione compiuta. In pratica, si perde ben presto di vista lo spessore del gioco e, una volta superate le fasi iniziali, un non perfetto bilanciamento del livello di difficoltà fa precipitare interesse e pazienza. Un plauso ad Hassabis per averci provato, ma la rivoluzione è rimandata.

Voto: Sei su dieci

Le sezioni 3D di *Republic* sono realizzate egregiamente: l'architettura delle città è lodevole e le eccellenti routine di AI fanno sì che le metropoli siano più vive che mai. Peccato che tanto dettaglio serva in realtà a ben poco

TRON 2.0

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore. **Buena Vista Games** Sviluppatore: **Monolith** Multiplayer: **4 LAN / online**

Quella che appare come acqua è in realtà energia. Per ricaricarsi è sufficiente stazionarci per il tempo necessario

Sono passati oltre venti anni da quando Jeff Bridges interpretava il creatore di videogame Flynn nella celebre pellicola Disney, e non sembra vero che finalmente si possa giocare ad un nuovo titolo ispirato a quella pietra miliare della cinematografia. L'action game sviluppato da Monolith trasporta in realtà negli anni successivi a quelli narrati nel film, con il giocatore nei panni di Jet, figlio di Alan Bradley (il programmatore di 'TRON'). All'inizio del gioco si assiste al rapimento di Alan da parte degli emissari di una spietata corporazione chiamata fCON: nel corso della ricerca di indizi nel suo laboratorio, l'improvvisa attivazione di uno scanner laser risucchia Jet all'interno di un computer, in un mondo digitale fatto di programmi, bit e porte di accesso. Il mondo di 'TRON', appunto.

> "Lo schema di gioco è innegabilmente ancorato ai luoghi comuni del genere, le cui radici affondano negli angusti sotterranei di Black Mesa"

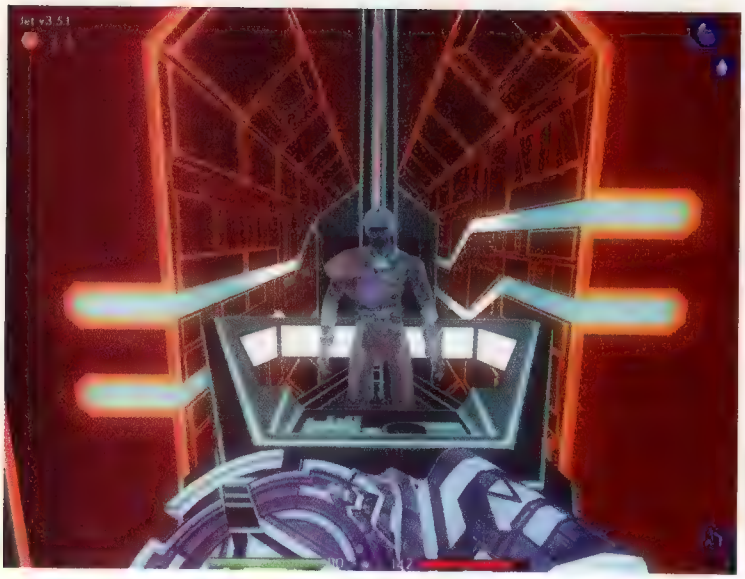
Il lungometraggio di Steven Lisberger vantava una direzione artistica d'eccezione, ovvero quella di geni indiscussi come Syd Mead e Jean 'Moebius' Giraud. Il primo elemento che colpisce di *TRON 2.0* è la fedeltà dello stile grafico a quello del film, con fondali monocromatici e linee colorate descrittive di solidi geometrici. Una fedeltà ribadita dalle musiche e dai costumi. La collaborazione fra Mead e Monolith si manifesta in tutta la sua efficacia ammirando la perfetta riproduzione dei celebri motocicli, impreziositi da un innovativo effetto grafico che riproduce il tipico 'bagliore' delle linee digitali.

Purtroppo creare ambienti suggestivi, capaci di affascinare utilizzando delle semplici linee colorate, è un'impresa che gli sviluppatori americani devono aver sottovalutato. Sebbene le trasparenze e le animazioni dei bit che scorrono lungo i muri siano affascinanti, la loro pedante ostentazione per tutta la durata del gioco finisce per soffocare lo stupore iniziale. Vi sono eccezioni, come nel quadro del firewall o quello del server, ma in generale le scenografie brillano più per funzionalità che per la verità del proprio aspetto.

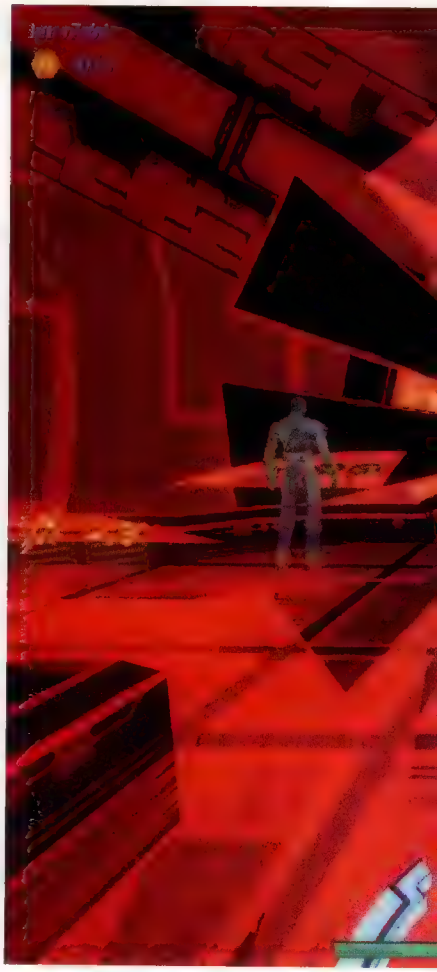
Nei primi livelli questa caratteristica è compensata da ottimo game design. Nascosti negli stage esistono dei permessi di accesso da impiegare per attivare funzioni o aprire porte. Lo schema di gioco (che non trascura dialoghi con NPC finalizzati all'apertura di determinati passaggi) è innegabilmente ancorato ai luoghi comuni del genere, le cui radici affondano negli angusti sotterranei di Black Mesa del classico *Half-Life*. Il problema è che mentre i livelli denotano una buona fattura (risultando in mini-giochi a sé stanti, con problematiche e strategie specifiche da sviluppare per proseguire nell'avventura), giunti ad un terzo del gioco la qualità inizia a calare, e il tutto diventa un banale pretesto per uccidere ondate su ondate di nemici.

Anche la varietà di questi ultimi, divisi in virus e programmi, decresce progressivamente, tanto che ad un certo punto i nemici tendono a ripetersi in tutti i livelli (con l'eccezione dei Data-Spettri, di cui si farà la conoscenza solo verso la fine). In un mondo come quello di 'TRON', dove non c'è limite alla fantasia, sarebbe lecito aspettarsi un arcobaleno di incredibili antagonisti. Paradossalmente, invece, si incontrano pochissime creature bizzarre, se si esclude un poco originale 'verme cercatore'. Dei famosi intercettatori a forma di 'M' del film, ad esempio, non c'è traccia se non nel fondale, e i carri armati della celebre sequenza dell'inseguimento compaiono solo come torrette in uno dei livelli iniziali. A spezzare la monotonia provvedono di tanto in tanto delle divertenti sequenze a bordo dei motocicli, ma la CPU gode di un vantaggio talmente grande in termini di rapidità che non c'è quasi sfida, e alla lunga anche questo diversivo stanca. Il finale è particolarmente deludente: il nemico è sostanzialmente una versione potenziata del solito virus che, per qualche triste ragione nota solo ai designer, dev'essere sconfitto tre volte di seguito.

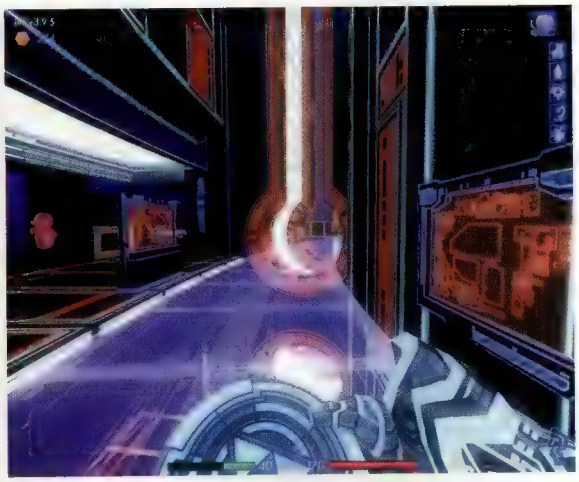
La migliore qualità di *TRON 2.0* è anche il suo difetto peggiore: il sistema di subroutine. In Monolith hanno escogitato una soluzione originale per fornire al giocatore i mezzi con cui incrementare le proprie abilità. Nei livelli si possono raccogliere delle subroutine da 'montare' nella propria memoria. La loro dimensione, la loro versione e il rischio che siano infettate da un virus sono tutti elementi da tenere in conto prima di incastrarle nella configurazione del protagonista. Il risultato è un eccellente sistema per elaborare il proprio personaggio con abilità, difese e armi differenti. Purtroppo tale meraviglia è bilanciata talmente male da sortire effetti nefasti. Di tutte le armi disponibili (nulla di impressionante, peraltro) alla fine si tende ad utilizzare sempre e solo il disco: essendo potenziabile, quest'arma diviene efficace anche con i nemici più avanzati e, non consumando energia, il suo utilizzo è illimitato. Certo, all'inizio l'uso del disco è una novità piacevole, ma ripetere la stessa azione, contro gli stessi nemici, per tutto il gioco, non può che appesantire un'esperienza già logorata da una notevole ripetitività di fondo.

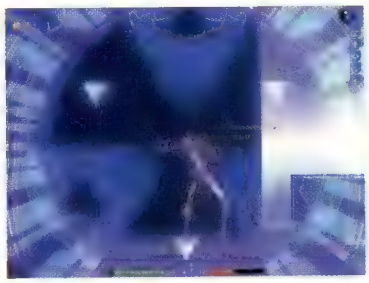


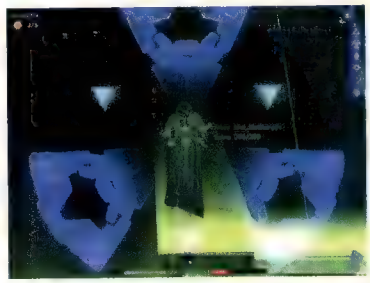
Per attivare particolari procedure è necessario rivolgersi a specifici programmi. Se li si uccide per errore, il gioco si interrompe bruscamente



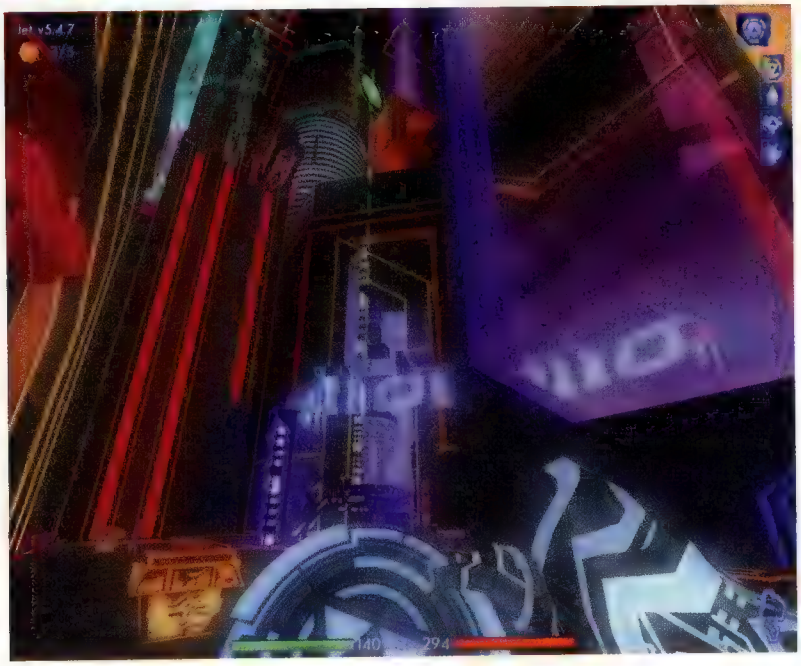
Sei su dieci







Particolari virus, a differenza di quelli normali, infettano le nostre subroutine, rendendole meno potenti. La disinfezione richiede molto tempo



Subroutine, messaggi e permessi si trovano tutti in box identici, facili da individuare, ma a volte difficili da raggiungere

TRON in rete

La modalità multiplayer di *TRON 2.0* comprende i motocicli e le arene da disco rese celebri dal film, dove un singolo colpo può far crollare porzioni delle piattaforme circolari su cui stazionano i concorrenti. Mentre il gioco a dischi si rivela piuttosto divertente, le prove in LAN effettuate da **Videogiochi** con i motocicli hanno rivelato diversi rallentamenti che, per la natura estremamente rapida dei movimenti delle due-ruote, causano decessi inattesi.
Sfortunatamente non è stato possibile testare la medesima modalità online, ma visti i problemi riscontrati in LAN, sembra davvero difficile che il tutto possa funzionare meglio via Internet.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Sistema: **Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **LucasArts** Sviluppatore: **BioWare** Multiplayer: **No**

Il viaggio attraverso la galassia tocca pianeti simbolo di 'Star Wars' come Tatooine, l'asilo d'infanzia degli Skywalker, e Kashykk, il pianeta natale di Chewbacca

Quando ci si trova di fronte ad un titolo con un nome altisonante come quello di Star Wars, il rischio di lasciarsi guidare dalle emozioni più che dall'oggettivo senso critico è molto alto. Se si rientra nel gruppo di appassionati della saga di Lucas, la tendenza sarà quella di carpire solo gli aspetti positivi di *Knights of the Old Republic*. Di contro, se si gioca nel ruolo dei detrattori, sarà il male a essere messo sempre in evidenza. Dicotomia tra bene e male, insomma, proprio come si addice a Guerre Stellari. Non è questa, d'altronde, la linfa che da più di vent'anni tiene viva la galassia?

Il principio di *KOTOR* è... il principio di tutto, dato che la vicenda narrata nel gioco di BioWare è ambientata qualche migliaio di anni prima della trilogia originale di 'Star Wars'. La galassia è sconquassata dalla guerra tra l'Impero e la Repubblica dei Sith. E la guerra, si sa, rende tutto molto più divertente (nei videogame, almeno). La meccanica del gioco si basa sulle regole della terza edizione di Dungeons & Dragons, di cui gli sviluppatori canadesi sono fedeli interpreti su PC con la serie *Baldur's Gate*. Questo significa che all'inizio dell'avventura il giocatore ha l'obbligo di scegliere un tipo di personaggio (maschile o femminile) tra soldato, scout (esploratore) o scoundrel (avventuriero). Tale scelta non riveste solo un valenza estetica, ma ha una notevole influenza sullo svolgimento del gioco, anche sulla base della differenza tra protagonista maschile o femminile. Semplificando all'estremo, potremmo dire che il soldato, più forte e dotato di una costituzione più robusta, è più propenso ad affrontare le situazioni di petto, mentre lo scout, seppure più debole fisicamente, dispone di un maggiore numero di abilità (tra cui disarmare mine e forzare porte). Infine lo scoundrel, trasposizione in chiave stellare del ladro di D&D, è il meno potente, ma sopperisce alla carenza fisica con lo stealth e gli attacchi di sorpresa. Niente di nuovo sotto il sole, insomma.

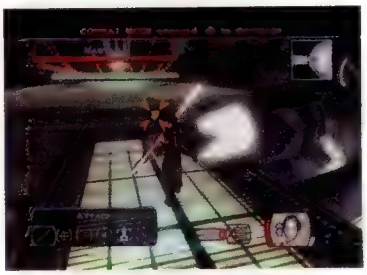
Ovviamente, nelle 25 e passa ore necessarie a completare l'avventura, il personaggio controllato dal giocatore aumenta di classe, diventando più potente e abile nell'utilizzo della Forza (la magia di D&D). Meno ovviamente, il suo potenziamento è tale da rendere le fasi conclusive del gioco per certi versi più facili di quelle intermedie. I combattimenti, infatti, diventano delle carneficine a cui è possibile assistere senza prendere decisioni particolari, lasciando fare al proprio avatar e ai suoi compagni di viaggio. Già, perché l'eroe in questione non si muove da solo. In base alle azioni che compie nel corso del gioco, viene affiancato da una serie di quasi-NPC: basta premere un pulsante del pad per migrare il controllo da un personaggio all'altro.

Vi è un particolare che rende *KOTOR* quasi unico nel suo genere ed è la libertà di agire secondo una morale non obbligatoriamente positiva. Il modo in cui si por-

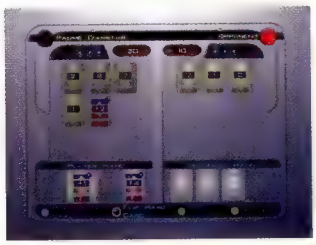
> "Vi è un particolare che rende *KOTOR* quasi unico nel suo genere ed è la libertà di agire secondo una morale non obbligatoriamente positiva"

L'eterna sfida tra il bene e il male influenza anche l'inclinazione morale del protagonista, che nel corso del gioco può decidere di passare dal lato oscuro della Forza

Se i combattimenti in tempo reale si fanno troppo complessi è sufficiente mettere il gioco in pausa dopo ogni turno e prendere tempo per studiare una strategia vincente



Verso la fine dell'avventura il protagonista dispone di una notevole padronanza della Forza e diventa quasi invincibile, determinando un secco tracollo della curva di difficoltà



Giocare, sempre!

Come se l'avventura principale da sola non bastasse ad invitare a trascorrere decine di ore a spasso per la galassia, BioWare ha pensato bene di inserire nel gioco alcuni passatempi 'leggeri'. Il più appassionante è probabilmente la gara con gli Swoop (moto a reazione), seguito a ruota dal gioco di carte Pazaak (simile al Black Jack) e dallo sparatutto spaziale con visuale in soggettiva. Il secondo, in particolare, rappresenta anche un ottimo stratagemma per tentare di aumentare i propri crediti.

tano a termine le azioni (relative alle missioni principali o alle sfide secondarie), influenza la crescita spirituale del personaggio, che secondo il più classico dei disegni divini è libero di scegliere tra il lato oscuro della Forza (il male) e quello, per così dire, luminoso (il bene). Questo elemento mette in evidenza, se ancora ce ne fosse bisogno, il gradi di assoluta liberta d'azione concesso dal gioco di BioWare.

Trattandosi della migliore trasposizione videoludica dell'universo di 'Star Wars' da parecchi anni a questa parte, non stupisce che *KOTOR* regali emozioni anche per quanto concerne grafica e sistema di controllo. Volendo proprio cercare il pelo nella galassia, si potrebbe puntare il dito contro i modelli poco dettagliati dei personaggi e le dimensioni ridotte di alcune ambientazioni, oppure segnalare i cali di frame rate nel corso delle battaglie ad elevata densità di combattenti. Ma sarebbe inutile, visto che tali difetti diventano trascurabili di fronte all'immagine da kolossal di *KOTOR*. E chiudiamo con il sistema di controllo, elemento importante, ma non decisivo in un gioco che non fa dell'azione il proprio asse portante. Il controller Xbox è configurato alla perfezione e permette di muoversi agilmente sia nei numerosi menu, che nel gioco vero e proprio. Inoltre si comporta ottimamente anche durante i combattimenti, che prevedono turni, ma si conducono in tempo reale: la vittoria o la sconfitta dipendono dalla strategia, dalle qualità e dalla classe dei contendenti ancor prima che dall'abilità manuale o dai riflessi del giocatore. Lodevole.

Voto: Nove su dieci

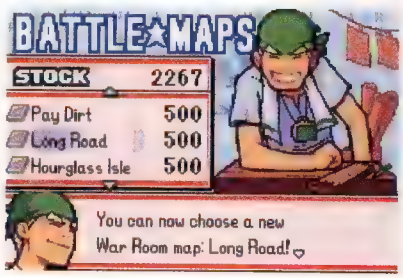
Advance Wars 2: Black Hole Rising

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Intelligent Systems** Multiplayer: **2-4 Link**

L'armata Black Hole, sconfitta e ricacciata nei propri possedimenti al termine di *Advance Wars*, è tornata e vuole ora conquistare tutto il mondo conosciuto: questa, in breve, la premessa di *Advance Wars 2*, nonché la motivazione per cui sia possibile controllare tutti i CO affrontati nel primo episodio della saga, oltre ad alcuni nuovi di zecca. Proprio la disponibilità di un gran numero di personaggi 'interpretabili', a ben vedere, è una delle novità più appariscenti di questo

> "I veterani della serie troveranno soltanto un'altra dose di ciò che hanno già apprezzato in passato, invece dell'evoluzione che si aspettavano"

sequel, apparentemente realizzato secondo il vecchio adagio 'squadra che vince non si cambia'. *Advance Wars 2*, infatti, riprende in toto la struttura di base e le meccaniche del fortunato predecessore, proponendo una lunga serie di scontri strategici a turni in cui le fazioni in guerra, utilizzando le stesse identiche unità (ovviamente differenziate dal punto di vista grafico), si danno battaglia affrontandosi in campo aperto, scornandosi per il controllo delle installazioni chiave e producendo nuove truppe e mezzi aggiuntivi a rotta di collo. L'interfaccia utente è la medesima già apprezzata in *Advance Wars*, pratica e a suo modo elegante. Altrettanto familiare la rigidissima intelligenza artificiale che dirige gli eserciti controllati dalla CPU, praticamente immuni agli errori di valutazione e spesso avvan-

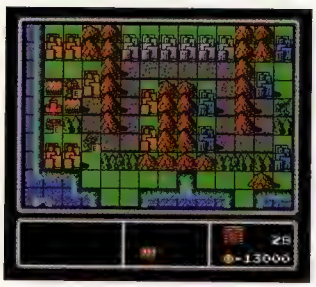


I punti conquistati in battaglia possono essere spesi in questo negozio, presso il quale i CO 'segreti' e le mappe aggiuntive da impiegare nella modalità 'schermaglia' sono presenti in quantità a dir poco abbondante

taggiati dalla superiorità numerica e dalla conformazione delle mappe.

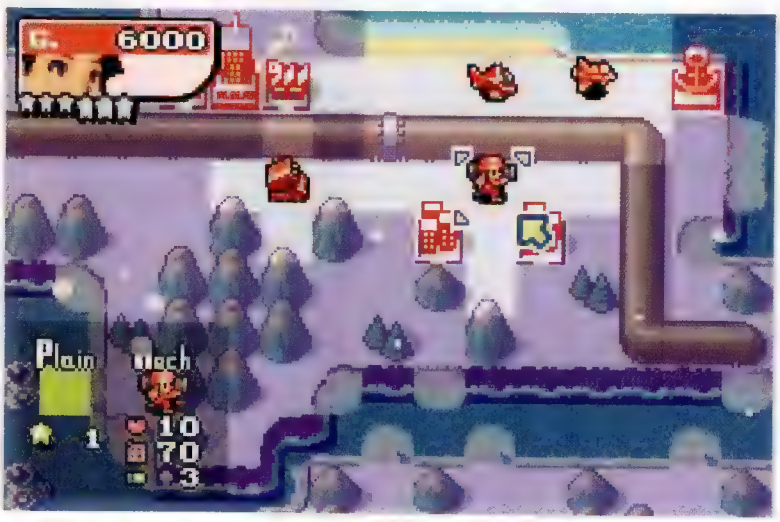
Mappe che, da parte loro, appaiono fin da subito più articolate e affollate di quanto non fossero nel primo *Advance Wars*: cannoni giganti, silos missilistici e tubature virtualmente indistruttibili (da aggirare diligentemente, oppure da sfondare in corrispondenza dei rari punti deboli) regalano una complessità tutta nuova agli scenari, tradizionalmente fondamentali per la scelta della strategia giusta. La possibilità di giostrare con una quantità superiore di elementi geografici, inoltre, ha permesso a Intelligent Systems di accrescere in numero e varietà gli obiettivi da conseguire in ciascuna missione, il che rende *Advance Wars 2* sensibilmente più profondo e più impegnativo del prequel (già noto per la sua difficoltà superiore alla media). I due poteri speciali ora in dotazione a ciascun ufficiale, in luogo della singola opzione straordinaria messa a disposizione dei CO di *Advance Wars*, risultano parimenti efficaci nel rinfrescare la struttura di gioco, mentre l'unico veicolo aggiunto dagli sviluppatori (il Neotank, un formidabile carro pesante) non ha un gran peso sulla condotta strategica da tenere, e finisce anzi per sbilanciare lievemente il gioco nelle fasi finali. Neppure la modalità Campagna è stata purtroppo migliorata in maniera significativa: è più lunga di quella del primo *Advance Wars* e concede maggiori possibilità di scelta, ma è assai meno complessa in quanto a originalità della trama e narrazione, per non parlare dei dialoghi che sono, senza mezzi termini, davvero terribili.

Sotto l'aspetto audiovisivo *Advance Wars 2* ripete la buona prestazione globale del proprio predecessore. La grafica è pulita e coloratissima, la caratterizzazione dei personaggi è stata parzialmente rivista (in meglio), il design delle unità appartenenti all'armata nemica è totalmente nuovo e le animazioni relative alle battaglie, saggiamente eliminabili tramite un'apposita opzione, sono sufficientemente variegate e

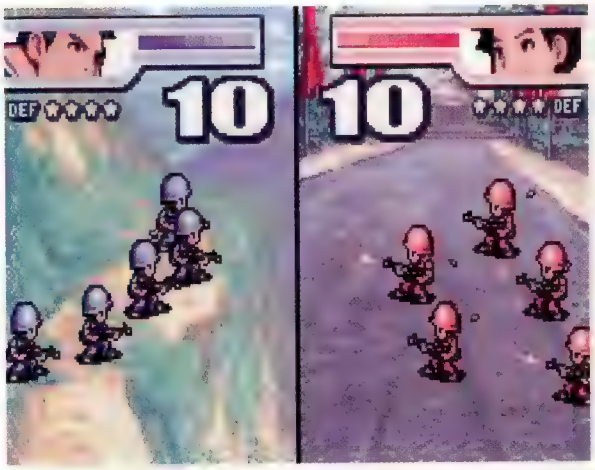


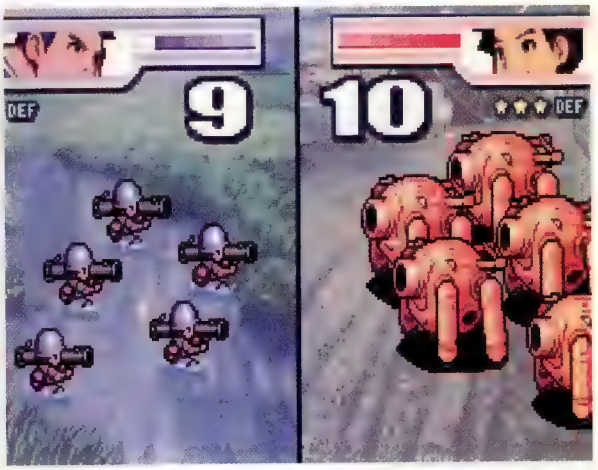
Un po' di storia

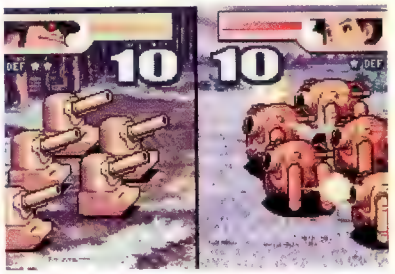
Diversi giocatori europei probabilmente ne sono all'oscuro, ma i due *Advance Wars* per GBA non sono che gli ultimi capitoli di una serie nata verso la fine degli anni '80. Prima del recente debutto di questa saga nel Vecchio Continente, infatti, i giocatori nipponici hanno avuto modo di sollazzarsi nel corso degli anni con un *Famicom Wars*, quattro *Game Boy Wars* (due in bianco e nero e due a colori) e un *Super Famicom Wars*, quasi tutti realizzati da Intelligent Systems. Team al quale si deve, tra l'altro, l'epopea di *Fire Emblem*, ovvero una serie di simulazioni strategiche in stile fantasy estremamente popolari in Giappone e caratterizzate da una meccanica di gioco assai simile a quella dei vari *Wars*.

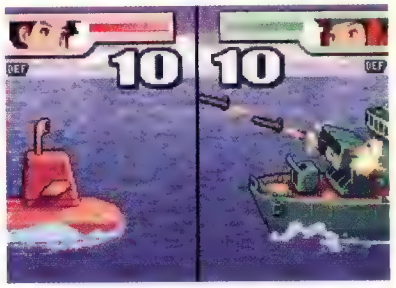


Il fatto che le tubature giganti siano impossibili non solo da attraversare via terra, ma anche in volo è una forzatura piuttosto fastidiosa. Intelligent Systems aveva bisogno di un espediente per movimentare le mappe...







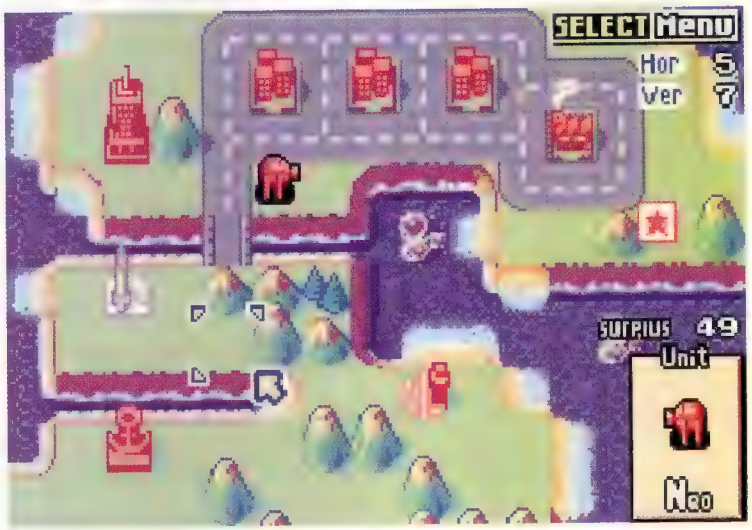


Le schermate informative relative ai veicoli sono chiare e semplici da consultare, a tutto vantaggio della scorrevolezza del gioco. Alle schede in questione, inoltre, non fa difetto l'eleganza discreta che contraddistingue un po' tutti i menu

gradevoli. Gli effetti sonori adeguati e i temi musicali perlopiù orecchiabili (si va dal buono al decente, passando per alcuni brani semplicemente irritanti) accompagnano con dignità l'azione, senza però far nulla per nascondere il 'riciclaggio' di buona parte della grafica e del sonoro inizialmente realizzati per *Advance Wars*.

Al di là di quelle che possono essere le osservazioni sulla mancanza di innovazione e sulla pigrizia degli sviluppatori, *Advance Wars 2* è e rimane un prodotto di elevata caratura, senza ombra di dubbio tra i migliori nel proprio genere. È più un upgrade che un seguito vero e proprio, dal momento che le aggiunte operate da Intelligent Systems non giustificano del tutto il '2' apposto alla fine del titolo, ma ciò non toglie che affrontare l'armata Black Hole sia estremamente soddisfacente e al tempo stesso molto, molto divertente. I fan più intransigenti della serie potranno obiettare che i margini di miglioramento rispetto al primo *Advance Wars*, fossero mostruosamente ristretti (si parla pur sempre di una struttura perfezionata in anni e anni di lavoro certosino, per di più corroborato da sperimentazioni portate avanti in parallelo su due serie 'gemelle'), ma **Videogiochi** non può fare a meno di pensare che qualche sforzo in più potesse essere fatto. L'acquisto resta essenzialmente obbligato per chi non ha avuto modo di godere delle delizie di *Advance Wars*, ma i veterani della serie troveranno soltanto un'altra dose di ciò che hanno già apprezzato in passato, invece della concreta evoluzione che presumibilmente si aspettavano da un sequel degno di tale nome.

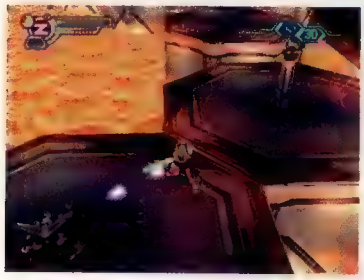
Voto: Otto su dieci

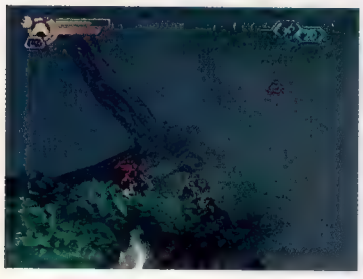


Il versatile editor di mappe approntato dagli sviluppatori consente di creare da zero i propri campi di battaglia in maniera estremamente semplice, per poi impiegarli, magari, nella spassosa modalità multiplayer

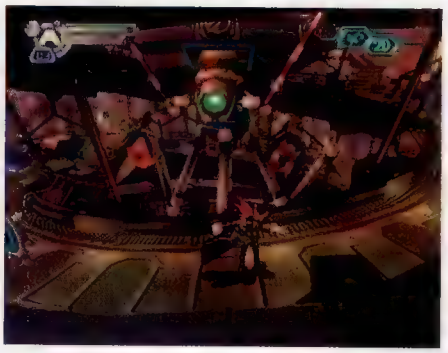
Rockman X7

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Production Studio 3** Multiplayer: **No**





A causa della sua maldestra implementazione, il lock-on automatico si dimostra un alleato dei nemici che dovrebbe invece aiutare a sconfiggere



Il numero delle saghe concepite bidimensionalmente ad aver sposato la causa del 3D è appena cresciuto di un'unità. È presto per dire se si tratti di una scelta sperimentale o di un addio definitivo a sprite e fondali parallattici, ma il debutto di X e Zero su PS2 li vede protagonisti in un universo fatto di poligoni. E non sono da soli. Un terzo personaggio, Axl, li affianca in questa nuova avventura. Simile a X, Axl si distingue per la facoltà di assumere in battaglia le sembianze di taluni nemici (e di impiegare il relativo armamento) per un limitato intervallo di tempo. Zero, dal canto suo, impugna la consueta spada laser per tranciare i suoi avversari o rispedire al mittente i proiettili di cui è fatto bersaglio.

Il giocatore è chiamato ad alternarsi nei panni dei tre eroi in uno shoot'em up dove piattaforme, robot da fare a pezzi e Reploid (umanoidi alleati tenuti prigionieri) da scovare per i livelli sono gli ingredienti portanti dell'ultima ricetta preparata da Capcom. Una ricetta che include l'inedita opportunità di affrontare gli otto livelli del gioco con due personaggi alla volta che si danno il cambio con la pressione di un tasto. Un Reploid troppo lontano per il doppio salto di Zero può essere liberato agilmente da Axl perché sa spostarsi restando sospeso nel vuoto. Di converso, è meglio respingere il fuoco a ventaglio di uno sciame d'api-robot con la spada di Zero piuttosto che lasciare ad Axl l'onere di schivarlo. L'idea è senz'altro accattivante, ma viene soffocata dalla mediocrità dello schema di gioco. La nuova grafica 3D è un abito da gala agitato davanti agli occhi del giocatore nel tentativo di nascondere l'evidenza di uno sparatutto che porta dentro di sé tutto il peso degli anni. L'inquadratura si sposta automaticamente in zone predefinite di un livello, seguendo il proprio alter ego su schermo lateralmente, alle sue spalle o anche dall'alto a seconda delle necessità. Variazioni sottese ad un'ampia diversificazione di situazioni, ma fallimentari perché le varie fasi che esse descrivono appaiono addossate disordinatamente l'una sull'altra, configurandosi come dei sottogiochi di scarso valore ricreativo.

Capcom sembra ormai intenta ad allestire nuovi capitoli della serie Rockman per consuetudine, trascinandola senza l'appoggio di genuine esigenze creative. Ma *Rockman* è stanco. E di questo passo viene da chiedersi per quanto ancora riuscirà a reggere il peso di personaggio simbolo della casa di Osaka.

Voto: Quattro su dieci

Otogi

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **From Software** Multiplayer: **No**

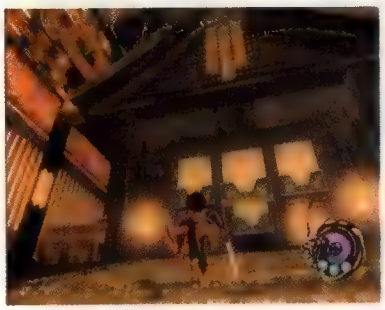
Esistono titoli che al primo colpo d'occhio lasciano alquanto indifferenti e che solo dopo ore di intensa fatica con il controller iniziano a dare le prime soddisfazioni. Soddisfazioni che poi, nel corso di interminabili sessioni di gioco, sublimano in una gioia difficile da esprimere a parole. Esiste poi un'altra categoria di giochi, di primo acchito molto stimolanti per la retina, ma in ultima istanza incapaci di offrire un'esperienza videoludica di spessore. *Otogi* si trova esattamente in mezzo ai due gruppi, miscelando aspetti positivi e negativi delle categorie appena descritte.

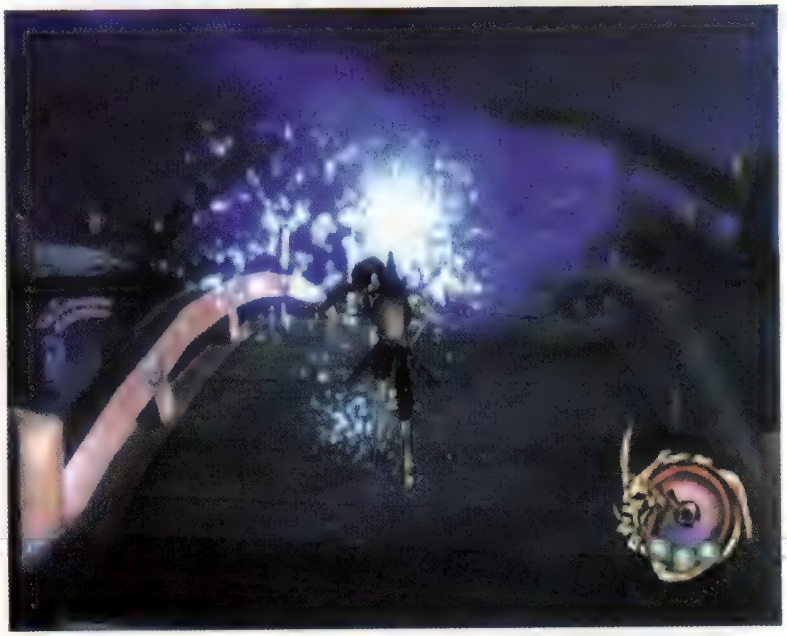
Il titolo From Software è un classico action game. È classico nella sua giocabilità lineare e intuitiva, ed è classico, o meglio mitologico, nello stile grafico e nel sonoro. Più che di un gioco bello, nel caso di *Otogi* è corretto parlare di un'opera raffinata, come quelle che solo gli artisti giapponesi sanno dipingere. Mai, durante i 29 livelli di cui il gioco è composto, l'occhio trova un momento per rilassarsi, perennemente coinvolto in uno spettacolo di effetti speciali (nebbie volumetriche, luci) che non conosce sosta. Ogni mostro massacrato, ogni edificio abbattuto sono il movente per un'esplosione di effetti, che però non trascende mai nel kitsch.

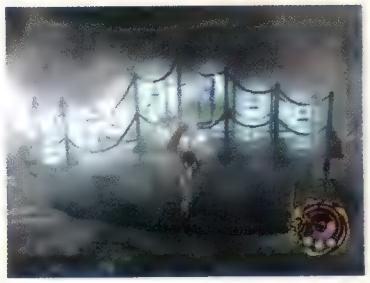
Il protagonista unico della vicenda è Raiko, un samurai resuscitato e tenuto in vita da un'energia magica, la stessa che a causa del suo graduale esaurimento durante i livelli, detta i ritmi veloci dell'azione. La funzione dell'energia vitale del protagonista è paragonabile a quella di un conto alla rovescia biologico, che può essere rallentato assorbendo l'essenza vitale dei mostri uccisi. Da tale meccanismo scaturisce il postulato alla base della meccanica di *Otogi*: velocità più azione uguale vittoria. I livelli vanno infatti attraversati con rapidità, per raggiungerne nel minor tempo possibile l'obiettivo finale (uccisione di uno o più mostri particolari, distruzione di oggetti sacri), approfittando anche dello scatto e del doppio salto in cui Raiko è in grado di prodursi. Nel farlo, però, soprattutto nei livelli più avanzati, è necessario fare il pieno di energia combattendo furiosamente. Le risse, perché di risse si tratta, sono a dire il vero abbastanza ripetitive e poco impegnative (malgrado la presenza di alcune combo) e molto spesso si svolgono a mezz'aria, visto che Raiko ha la possibilità di librarsi mentre colpisce.

Nonostante la ripetitività della meccanica di gioco, *Otogi* rimane comunque un titolo meritevole di altissima considerazione nonché un ottimo viatico per l'imminente seguito.

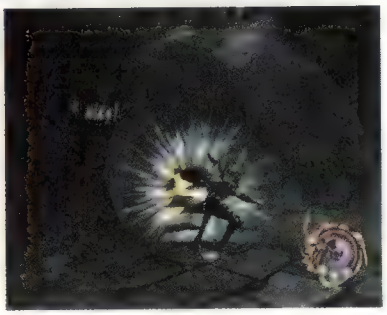
Voto: Otto su dieci







È innegabile che *Otogi* offra livelli molto suggestivi, ma non bisogna ignorare il fatto che dalla metà del gioco in poi la prima sezione si ripete, con differenze marginali per le texture e i nemici



Il tripudio di nebbie volumetriche ed effetti particellari causa leggeri rallentamenti nel frame rate. Quasi una sorta di bullet time involontario, che permette di apprezzare al meglio il capolavoro svolto dagli sviluppatori

Di armi e di magie

Alla fine di ogni livello, viene data l'opportunità di acquistare nuove armi, magie e amuleti assortiti. Nel complesso sono a disposizione di Raiko 12 attacchi magici (suddivisi in quattro classi: energia, fuoco, tempesta e ghiaccio) e ben 33 armi. Queste ultime vanno equipaggiate con criterio, perché la loro dimensione o il loro peso influiscono sulle capacità di spostamento.

Flight Simulator 2004 A Century of Flight

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-16 LAN / Online**

La nuova gestione delle perturbazioni atmosferiche di *Flight Simulator 2004* effettua aggiornamenti via internet ogni quindici minuti

FS Community

In rete esiste una comunità di appassionati che realizza e distribuisce gratuitamente scenari, velivoli, cockpit, espansioni grafiche, modelli di volo realistici e programmi di utilità. I migliori siti da cui si può scaricare questo materiale sono: www.fsplanet.com, www.avsim.com, www.simviation.com e www.flightsim.com. A conferma dell'importanza che Microsoft attribuisce ai fan del gioco, *FS 2004* include un programma di modellazione 3D chiamato 'gMax' e derivato da 3D Studio, precedentemente incluso solo nella versione 'Professional' del prodotto

I nuovi cockpit virtuali sono completamente interattivi in modo da poter pilotare l'aereo spostando fluidamente la visuale all'intero dell'abitacolo. L'unico strumento non visualizzato è il GPS, comunque attivabile in una finestra secondaria

A l sicuro dagli attacchi della concorrenza, ormai inerte da diversi anni, Microsoft gestisce il suo monopolio nell'ambito dei simulatori di volo civile riciclando ed evolvendo la formula introdotta in *Flight Simulator 2002*, titolo che ha segnato una decisiva apertura della serie verso il pubblico comune. *FS 2004* rivela la sua semplicità di utilizzo ed assimilazione sin dai menu iniziali, allestiti sullo stile di un sito web con tanto di riferimenti ipertestuali. Dietro l'aspetto volutamente innocuo dell'interfaccia, si nasconde però un'enorme mole d'informazioni multimediali capace di trasformare chiunque in un esperto pilota. Il fulcro del sistema educativo è rappresentato dalle lezioni di volo, durante le quali l'istruttore illustra a voce le tecniche di navigazione, accompagnando lo studente in una serie di prove.

Anche la decisone di dedicare questa edizione del simulatore al centenario dal primo volo a motore (da cui la scelta dei nuovi aerei introdotti) è da ricondurre alla volontà di rendere il prodotto più attraente per la massa. Pilotare velivoli d'epoca, con la loro precaria dinamica di volo e la loro scarsa strumentazione, costituisce una forma di 'divertimento folcloristico' più allettante per l'utenza occasionale che per gli appassionati.

Ma l'attenzione degli sviluppatori non è stata monopolizzata unicamente dal pubblico di massa. Sono infatti diverse le carenze denunciate in passato dagli utenti esperti a cui Microsoft ha posto rimedio. La navigazione, la gestione del traffico aereo e la rappresentazione delle perturbazioni atmosferiche sono state sensibilmente migliorate. Il numero degli aeroporti inclusi nel gioco ha subito un ulteriore incremento, con oltre 23.000 piste di atterraggio. In pratica è possibile esplorare l'intero globo, sia creando piani di volo personalizzati che affrontando missioni preconfezionate. Per gratificare gli occhi dei suoi aviatori virtuali, Microsoft ha disseminato gli scenari di rappresentazioni esteticamente accettabili di alcune locazioni d'importanza turistica. Nulla di troppo sofisticato, tant'è che gli unici elementi che possiedono una considerevole rilevanza estetica restano gli aerei stessi ed i fenomeni meteorologici.

Seppur imperfetto, *Flight Simulator 2004* è la migliore edizione della serie. Nonostante la rischiosa apertura verso il pubblico casuale, la sofisticata essenza del simulatore Microsoft non ha subito contraccolpi, perfezionandosi ulteriormente. Gli appassionati lo ameranno come al solito. E potranno cominciare a farlo anche i neofiti.

Voto: Otto su dieci

Homeworld 2

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Sierra** Sviluppatore: **Relic** Multiplayer: **6 LAN / online**

Il genere degli strategici spaziali in tempo reale venne praticamente rivoluzionato da Alex Garden di Relic quando nel 1999 uscì il suo primo gioco, *Homeworld*. Garden fu applaudito da critica e pubblico, e qualche rivista d'oltreoceano arrivò addirittura a definirlo 'il nuovo Sid Meier'. Il seguito, fortunatamente, non ha perso nulla del fascino dell'originale: controllare rapide flottiglie di caccia che si muovono tra giganteschi e lenti incrociatori spaziali regala una sensazione di potenza che pochi altri titolo possono offrire.

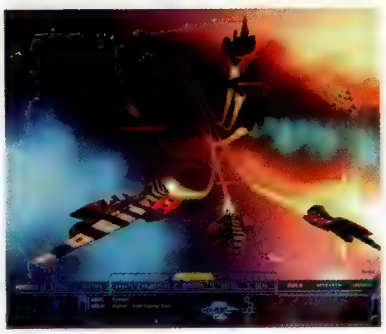
Il lavoro eseguito da Relic sulla grafica è notevole. Ora i mezzi spaziali sono molto più dettagliati e i rilievi sulle superfici delle astronavi gettano ombre portate gli uni sugli altri, regalando una notevole profondità ai bellissimi modelli 3D. La scelta stilistica delle navi colorate a bande, evidentemente ispirata dalle opere del grande disegnatore Chris Foss, è ancora una volta apprezzabile, specie per l'innegabile vantaggio nell'identificazione dei vari modelli. Questi ultimi sono aumentati rispetto ad *Homeworld*, arricchendosi di nuove armi e dispositivi.

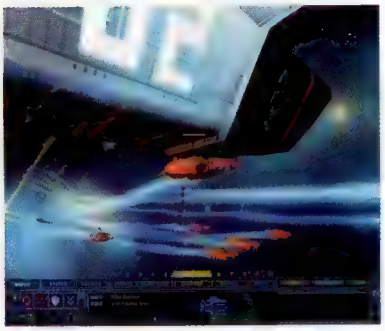
Le migliorie più consistenti riguardano l'interfaccia per la costruzione e la ricerca: è ora possibile tenere sempre visibili a schermo le opzioni e i numerosi comandi per le astronavi grazie al sapiente uso della trasparenza. Il sistema di controllo è stato perfezionato, fornendo, oltre alle originarie modalità di movimento con due click del mouse, anche la possibilità di movimenti e azioni mediante un solo click.

Lo schema di gioco non è invece mutato rispetto all'originale. A differenza di altri titoli del genere, come *Haegemonia*, ricchi di idee innovative, in *Homeworld 2* si è ancora limitati a giocare in un solo sistema solare alla volta. Non è possibile compiere balzi da un sistema all'altro, colonizzare pianeti, gestire l'economia delle colonie e disporre stazioni orbitali intorno ad esse. Anzi, nell'originale era possibile controllare le traiettorie tridimensionali di ogni singola astronave per creare fronti di attacco e formazioni di propria invenzione, fondendo il piacere di un incredibile dettaglio tattico con quello della personalizzazione della flotta: questa possibilità è stata eliminata in *Homeworld 2* in favore di un controllo semplificato su interi gruppi di astronavi, che assumono ora solo formazioni predefinite. Ciò nonostante, una campagna coinvolgente, missioni ben progettate, un audio eccellente e la penuria di giochi del genere, fanno di *Homeworld 2* un titolo che merita un posto nella vostra ludoteca.

Voto: Sette su dieci

Gli incrociatori più grandi possono essere colpiti in punti critici, provocandone l'arresto della produzione o limitandone la capacità difensiva





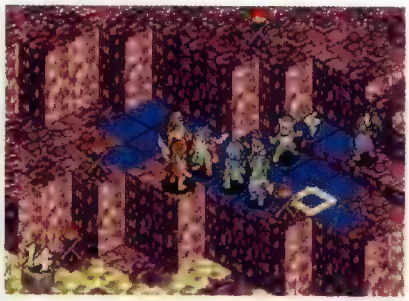
Ogni astronave ha una funzione precisa. Al giocatore il compito di sfruttarla al meglio. Il pesante cannoneggiamento dei bomber, ad esempio, andrebbe impiegato ai danni degli incrociatori

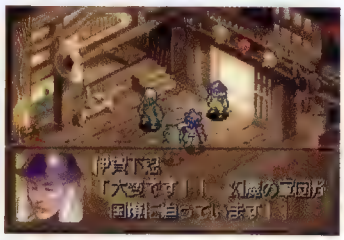
La saga continua

Chi ha giocato il prequel ricorderà l'avventura degli Hiigaran e il loro disperato tentativo di tornare al loro pianeta natale sconfiggendo le forze dei malvagi Taiidan. Avendo avuto successo nell'impresa, quella degli Hiigaran è rimasta una delle poche razze nella galassia a possedere la tecnologia dei balzi iperspaziali, garantendo loro la pace per lungo tempo. In *Homeworld 2* una nuova razza, i Vaygr, compare a minacciare questa civiltà. Proprio grazie alla tecnologia dei balzi, i Vaygr sferrano un attacco a sorpresa devastante, ma non prima che gli Hiigaran abbiano completato una nuova nave madre con cui fuggire in un altro sistema e iniziare a ricostruire una nuova flotta...

Onimusha Tactics

Sistema: **GBA** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**





La fedeltà con cui Capcom ha trasportato su GBA l'inquietante mondo di *Onimusha* si estende sino alla famosa 'discesa all'inferno', accessibile dopo il completamento di un certo numero di missioni

Trasformazione e sintesi

Uno dei pochi aspetti originali di *Onimusha Tactics* riguarda l'acquisizione degli oggetti, che non possono essere comprati o reperiti in giro per le locazioni come accade di solito. Per ottenere erbe medicinali, pozioni, armature e ammennicoli vari, vanno raccolte e sintetizzate le pietre rilasciate dagli avversari eliminati in battaglia. Il che comporta una gestione moderatamente oculata degli artefatti e degli oggetti con esse prodotti. Il sistema, pur se con qualche eccezione, funziona abbastanza bene, anche se elimina di fatto l'entusiasmo insito nella ricerca di nuovi negozi presso cui reperire armi via via più potenti e oggetti sempre più rari...

Ambientato nello stesso mondo dei primi due *Onimusha*, di cui Capcom ha saggiamente mantenuto le atmosfere opprimenti e i mostri bizzarri e ripugnanti, *Onimusha Tactics* tenta di trasportare le suggestioni delle avventure di Samanosuke e Jubei in un contesto strategico a turni, attualmente molto in voga su GBA.

Il protagonista, stavolta, è un mezzodemone di nome Onimaru, chiamato ad arrestare l'avanzata di un esercito di emissari dell'inferno in rapidissima espansione. Al pari dei suoi predecessori, Onimaru è dotato di un guanto in grado di assorbire le "anime" dei nemici abbattuti per poi riutilizzarle al fine di potenziare l'arma principale. Il giovane spadaccino, inoltre, può contare sull'assistenza di un gran numero di personaggi secondari (molti dei quali risulteranno noti agli appassionati della saga), che andranno ad aggiungersi al party con una certa regolarità.

È però il modo in cui i combattenti vengono gestiti dal sistema di gioco a far sorgere i primi dubbi: essi, infatti, possono sì guadagnare esperienza, salire di livello e imparare nuove abilità come in qualsiasi titolo di questo tipo, ma non sono in grado di cambiare classe/lavoro, e restano ancorati per tutto il gioco al tipo di arma che brandiscono (spade, lance, archi, armi da fuoco e così via). Il che riduce praticamente a zero le possibilità di personalizzazione del party.

L'estrema semplificazione del gameplay è ancora più evidente in battaglia, con una rosa di azioni eseguibili ridotta al minimo indispensabile e una serie di "agevolazioni" apparentemente indirizzate ai neofiti, ma in realtà irritanti un po' per tutti. La posizione da cui si assale l'avversario, per esempio, non ha alcuna importanza dal momento che i personaggi si girano automaticamente in modo da risultare sempre e comunque in un confronto frontale. E ancora: gli affondi portati con le armi lunghe, come le lance, non colpiscono gli eventuali alleati posti fra chi attacca ed il suo obiettivo, e lo stesso accade con le magie offensive, che ignorano bellamente i compagni incautamente posizionati nell'area d'azione dell'incantesimo. I nemici, infine, manifestano spesso un'ottusità allarmante, il che finisce per rendere *Onimusha Tactics* assai più facile della media e quindi maggiormente esposto al rischio di annoiare. Non aiutano, in tal senso, la quarantina abbondante di missioni disponibili e i bonus ottenibili al completamento dell'avventura, che resta in fin dei conti un esperimento potenzialmente interessante, ma sfortunatamente condotto nel modo sbagliato.

Voto: Cinque su dieci

Refill®

Da 10 anni, Refill® è leader nella produzione e distribuzione di consumabile compatibile per stampanti. 1000 prodotti in pronta consegna, un call center con personale qualificato e la possibilità di ordinare online 24 su 24: Refill® è cartucce, inchiostri, toner per la totalità delle stampanti in commercio, carta speciale per le tue foto più belle, CD e DVD delle migliori marche.

Refill®, il paradiso della tua stampante

Inchiostri - Toner - Cartucce Inkjet - Storage & Media

SPESE DI SPEDIZIONE GRATUITE per ordini superiori a 80 € privati - 115 € aziende

Alcuni Esempi:

Canon

Cartuccia Compatibile BCI-3	€ 5,00
Set 4 Cartucce Vuote BCI-3	€ 6,00
Cartuccia Compatibile BCI-6	€ 6,00
Flacone 120 ml Nero (Fino a 12 Ricariche)	€ 18,00
3 Flaconi 60ml Colore (Fino a 8 Ricariche)	€ 34,00
Offerta 60 Nero + 3 da 20 Colore (Fino a 9 ricariche)	€ 25,00

HP e Lexmark

Cartuccia Compatibile HP51645A Nero	€ 19,00
Cartuccia Compatibile HPC6578A Colore	€ 27,00
Accessori per la ricarica Nero o Colore	€ 6,00
Flacone 120 ml Nero (Fino a 6 Ricariche)	€ 18,00
3 Flaconi 60ml Colore (Fino a 12 Ricariche)	€ 34,00
Toner Compatibile HP Laserjet 2100	€ 75,00

Epson

Offerta 2 Cart. Nero + 2 Cart. Colore non Intellidge	€ 22,00
Offerta 2 Cart. Nero + 2 Cart. Colore Intellidge	€ 36,00
Offerta 2 Cart. Nero + 3 Cart. Colore x C70,C80,C82	€ 45,00
Cartuccia Compatibile Intellidge 950, 2100	€ 9,50
Offerta Resettatore + 120 ml Nero (12 ricariche)	€ 36,00
Offerta Resettatore + 4 x 20ml CMYK (5 ricariche)	€ 36,00

Carta Speciale e Storage

DVD Video Case	€ 0,30
Confezione 25 CD Spindle 80 min - Cert. 52x	€ 18,00
Carta Alta Risoluzione per Inkjet - 100 ff. A4	€ 9,50
Carta Fotografica Instant Dry - 50 ff. A6	€ 8,00
Carta Fotografica Perlata ILFORD 25 ff. A4	€ 17,00
Carta pesante in politenato ILFORD 25 ff. A4	€ 22,00

Refill®

Via P. Fornaciari Chittoni, 25 - 42100 Reggio Emilia (Loc. Bagno)
Telefono: 0522 34 39 11 (30 linee) - Fax: 0522 34 39 34
Per informazioni: info@refill.it - Per ordini: sales@refill.it

www.refill.it

smau 2003
Padiglione 13/1 - Stand 6

Refill è un marchio registrato di proprietà Refill s.r.l.: vietata la riproduzione in qualsiasi forma. I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi proprietari e sono citati solo a scopo di mostrare la compatibilità dei nostri prodotti. Il numero di ricariche è riferito sempre al modello di cartuccia con minor capienza. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Tutti i prezzi indicati sono IVA Compresa.

La storia di...

Sega Rally Championship 1995

Dopo aver perso terreno nei confronti della rivale storica Namco nella prima metà degli anni '90, Sega torna in sala giochi con un coin-op di guida la cui importanza si rivelerà fondamentale come quella di *OutRun* nel 1986, riuscendo a riguadagnarsi la fiducia dei giocatori e introducendo di fatto un nuovo sottogenere videoludico

Sebbene fossero già usciti titoli di rally in passato, il successo di *Sega Rally Championship* convinse l'industria dei videogiochi del potenziale ludico di discipline motoristiche diverse dall'ormai inflazionata Formula 1

Nell'albero genealogico dei titoli di guida, *Sega Rally* siede in vetta a tutti i giochi di rally poligonali. Fino all'arrivo di *Sega Rally*, se escludiamo titoli arcade 2D come *Rally-X* di Midway (1980), il genere rallystico era stato quasi del tutto ignorato. L'uscita di *Sega Rally* promosse un cambiamento significativo, grazie al sistema di controllo semplice ed intuitivo, alla grafica eccellente e alla modalità multigiocatore offerta dal coin-op.

"A quell'epoca in Giappone c'erano due regole da seguire riguardo ai giochi di rally", prosegue Sasaki-san. "La prima era quella dell'auto a forma di scatola: nessuno voleva fare videogiochi incentrati sulle auto che guidiamo tutti i giorni. Tutti i giochi di guida erano basati su spettacolari auto da F1 o Gran Turismo. La seconda era quella del rally stesso. La gente non era troppo convinta dell'idea di un gioco basato su questa disciplina".

Oltre a una scelta piuttosto limitata di tre auto da rally (Lancia Delta Integrale, Toyota Celica e, nascosta, la mitica Lancia Stratos), la versione per console proponeva alcune opzioni elementari di messa a punto (era possibile cambiare le gomme, regolare le sospensioni anteriori e posteriori, modificare la risposta ai comandi). Una caratteristica piuttosto rara prima dell'avvento di *Gran Turismo*. Il designer del gioco, **Tetsuya Mizuguchi**, prosegue il racconto: "Non avevamo esperienza nella guida di quelle auto. Avevamo chiesto la collaborazione di Toyota e FIAT nella fase di testing, ma ci avevano negato aiuto diverse volte. Abbiamo insistito e quando hanno visto cosa avevamo in mano, sono saliti a bordo".

Si dice che avvicinandosi all'innovazione, diventa sempre più difficile riconoscere la qualità della propria creazione. Un'affermazione che calza a pennello per Sasaki-san e il suo team, impegnati nella realizzazione di un titolo completamente nuovo. "Ad essere del tutto onesto, ero molto preoccupato che il coin-op potesse rivelarsi un fallimento. Fu solo quando il gioco cominciò a prendere forma grazie ai tocchi personali di ogni membro del team che iniziai ad avere fiducia del suo potenziale. In un punto cruciale della fase di sviluppo, stavo lavorando così duramente e pensando alle auto in maniera talmente ossessiva che arrivai al punto di non riuscire più a vedere cosa ci fosse di interessante. Pensavo 'Ma che cavolo c'è di così attraente nelle auto? Cosa c'è di divertente nel guidare?' Quindi presi la mia macchina e andai a guidare in montagna. Fu un'esperienza talmente divertente e gratificante che decisi di incorporarla nel gioco. È così che è stato creato il terzo tracciato, quello di montagna".

Nel creare la parte grafica di *Sega Rally*, il team venne lasciato libero di raccogliere idee e ispirazioni per il gioco. Mizuguchi-san racconta anche di un viaggio piuttosto originale: "Ricordo che abbiamo passato tre settimane a guidare dalla costa occidentale degli Stati Uniti fino in Messico, prendendo quante più texture potevamo. Era la prima volta che partecipavo alla creazione di un videogioco da zero e ho imparato davvero un sacco".

Tutti sanno dei problemi incontrati dagli sviluppatori nel lavorare in 3D su Saturn. La conversione per la console Sega viaggiava a 30 fps, contro i 60 dell'originale da sala. Trasportare un titolo tecnologicamente così avanzato su Saturn richiese una lunga fase di pianifica-

Nel 1995 la scheda mode 12 di Sega era il non plus ultra dal punto di vista grafico. *Sega Rally* attirava i videogiocatori grazie alla grafica spettacolare e li catturava definitivamente con la propria giocabilità sensazionale

zione dettagliata prima ancora che la conversione potesse iniziare. "C'erano due grossi problemi con la conversione su Saturn. Primo: era impossibile ricreare esattamente la grafica dei coin-op su una console da casa. Sebbene questo fosse possibile con alcuni titoli 2D, [con *Sega Rally*] la tecnologia da sala era troppo avanzata. Visto che avevamo relativamente pochi poligonali su cui lavorare, la vera sfida era quella di dare la stessa impressione visiva [del coin-op] pur avendo un motore poligonale più modesto.

"Secondo: dovevamo risolvere il problema del controller. *Sega Rally* era stato ideato per funzionare con un volante e non ero sicuro che con il controller del Saturn potessimo ricreare (fra le altre cose) la stessa sensazione offerta dalle derapate nella prima pista.
Ma oltre agli inevitabili problemi tecnici, l'obiettivo fondamentale per me era di far sì che la versione per Saturn mantenesse intatto lo spirito arcade e fosse fruibile dal maggior numero di giocatori possibile".

La conversione di *Sega Rally* sarebbe diventata un titolo chiave per Saturn, sebbene sia giunto con troppo ritardo. Il gioco uscì in Giappone il 29 dicembre 1995 con il titolo del coin-op, *Sega Rally Championship 1995*. Viene da chiedersi se la decisione di mantenere intatto il titolo dell'originale (con tanto di 1995) due giorni prima di Capodanno non sia stato un errore. Di questo avviso furono sicuramente SoA e SoE che eliminarono l'anno dalle versioni americana ed europea. Questo, comunque, non danneggiò le vendite del titolo in Giappone, che andarono decisamente bene.

Nonostante le differenze di hardware e controller, la conversione per Saturn riuscì brillantemente a catturare l'immediatezza e il dinamismo dell'originale da sala

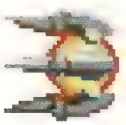
Per Sasaki-san *Sega Rally* fu un trionfo che spinse la sua carriera nell'industria dei videogiochi in maniera considerevole. "Ancora oggi ricevo complimenti dai fan [del gioco]. Ci sono due giochi nella mia vita a cui sono imprescindibilmente legato: *Ridge Racer* e *Sega Rally*. In *Sega Rally Championship* inserii tutte quelle cose che avevo dovuto lasciare fuori da *Ridge Racer*. In Giappone sono conosciuto principalmente per questi due titoli".

Mizuguchi-san ricorda un aspetto particolare del gioco per una ragione completamente diversa: "Il suono del motore della Lancia Delta era in realtà il suono dell'auto che possedevo a quell'epoca!".

Sega Rally è un titolo seminale, il primo vero esempio di gioco di rally tridimensionale. La sua importanza è decisamente sottovalutata da molti giocatori occidentali, probabilmente a causa dello scarso successo ottenuto da Saturn dalle nostre parti. Ma un posto nella Hall of Fame dei coin-op di tutte le epoche non glielo leverà mai nessuno. Tanto meno **Videogiochi**, che lo considera ancora oggi uno dei migliori giochi di guida di sempre.

Chronicles

> 1987 1989 1991



Se accostassimo simbolicamente l'evoluzione del videogioco allo sviluppo biologico dell'uomo, la seconda metà degli anni '80 coinciderebbe con l'età della prima adolescenza. Anni di cambiamenti radicali, di rinnovamenti profondi in una forma d'intrattenimento che prende coscienza di sé e delle proprie possibilità. La storia di *R-Type* ha inizio proprio in quegli anni di grandi conquiste tecniche e concettuali. Nel 1987, mentre i colossi nipponici consolidavano la leadership che avevano conquistato nel mondo delle macchine a gettone, Irem distribuiva nelle sale giochi un titolo destinato a scuotere le fondamenta dello shoot'em up così com'era conosciuto.

La strategia nello shoot'em up

Il primo impatto con *R-Type* era all'insegna della semplicità. Avviata una partita, l'R9 si affidava ai comandi del giocatore in uno sparatutto solo apparentemente convenzionale. Raccolto il primo power-up, un pod sferico (Force Device) si avvicinava dal versante sinistro dello schermo. Agganciato alla parte anteriore o posteriore dell'astronave, si trasformava così in una sua estensione protettiva, neutralizzando i corpi di massa ridotta (proiettili o piccole astronavi) che si infrangevano sulla sua superficie. La sua potenza distruttiva lo rendeva inoltre un formidabile strumento d'attacco, da scagliare verso gli avversari più massicci per accelerarne la disintegrazione.

L'incidenza del Force Device nell'economia di gioco fu tale da proiettare *R-Type* nella leggenda. Se negli shooter che lo avevano preceduto era prioritario far saltare in aria i nemici al loro affacciarsi su schermo, in *R-Type* snidare i Bydo dalle loro proprietà significava dosare convenientemente attacco e difesa. Era l'equilibrio l'unico sostegno per completare i suoi otto livelli, modellati per un utilizzo strategico del satellite rotante, fondati sul game design e non su trappole o espedienti pretestuosi. Il Force Device era difensore e oppressore, scudo e arma allo stesso tempo. Al giocatore la facoltà di servirsene per l'allestimento delle tattiche di gioco.

Una nave senza destinazione

Nel 1989, *R-Type* abdicò in favore di un sequel che non fu però in grado di raccoglierne l'eredità. In *R-Type II* non si respirava aria d'innovazione. Un gigantesco ventaglio laser, ottenibile riempiendo per due volte di seguito la barra di accumulo energetico, era quanto di meglio i programmatori giapponesi erano stati in grado di concepire in due anni di spremitura meningea. Il resto si richiamava nella forma e nel contenuto a scene già viste in precedenza. *R-Type II* sembrò voler essere ciò che il prequel non aveva potuto essere. Un aggiornamento, più che un seguito.

Anche il livello di difficoltà era cresciuto in maniera esponenziale, esasperando una formula che finiva con l'obbligare alla memorizzazione sistematica degli schemi di movimento di tutti gli elementi ostili.

Sebbene avesse trovato ufficialmente asilo solo su GameBoy e sugli home computer a 16bit, *R-Type II* approdò anche su Super Famicom, sotto le mentite spoglie di una riedizione mezzosangue ribattezzata *Super R-Type*.

Nel gioco, pubblicato nel 1991, livelli estrapolati da *R-Type II* si alternavano ad altri inediti, in un mix ancora tenacemente fedele all'originale. Ma molto più frustrante. L'assenza dei checkpoint costringeva a ripartire sempre dal principio di ogni stage, anche quando la morte coglieva durante il confronto con un boss di fine livello.

Così come un gran numero di titoli di prima generazione per Super Famicom, *Super R-Type* era minato da frequenti rallentamenti, che portavano i ritmi dell'azione a livelli da moviola, semplificando paradossalmente i passaggi teoricamente più concitati.

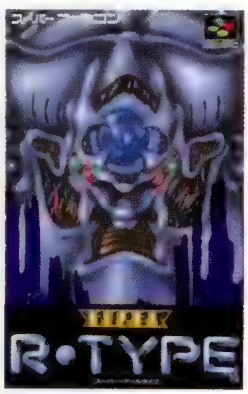
Sebbene soddisfacente, il gioco stentava a reggere il passo dei superlativi shoot'em up che, nello stesso periodo, furoreggiavano su Megadrive e PC-Engine. La serie pagava un conto doppiamente salato. Da un lato il prezzo dell'inesperienza di Irem sul 16bit Nintendo, dall'altro l'assoluta mancanza di

R-Type

Produttore: **Irem**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **Arcade**

R-Type II

Produttore: **Irem**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **Arcade**



Super R-Type

Produttore: **Irem**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **Super Famicom**

R-Type: le origini dello shooter strategico

1992 1993 1998

ambizione dei suoi creatori. E se uno spirito privo di aspirazioni è come una nave senza una meta, ad Irem sembrava mancare addirittura un timone.

Rinascita & addio

"*Tant pis, tant mieux*", tramandano i francesi. "Tanto peggio, tanto meglio". Un modo per dire che a volte è preferibile toccare il fondo nel peggiore dei modi perché le cose possano cambiare. Proprio quanto accaduto nella storia di *R-Type*.

Il terzo episodio introdusse tanti e tali cambiamenti da meritare l'appellativo di episodio parallelo rispetto alla serie principale. La strada imboccata con *R-Type Leo* si rivelò profondamente audace nella sua sperimentalità. Forse troppo perché Irem avesse il coraggio di seguirla negli episodi successivi. Il pod rotante veniva sostituito dai bit, rappresentazioni in miniatura del Force Device di cui erano completi supplenti funzionali. Schierati sopra e sotto l'R9, i bit andavano fatti saettare per lo schermo, allo scopo di falciare nemici per un tempo proporzionale all'energia immagazzinata premendo un apposito pulsante. Terminata l'energia, i bit venivano richiamati a tutela dell'astronave. Il giocatore non era in grado di decidere la loro collocazione, ma doveva limitarsi a influenzarne l'orientamento di fuoco, sempre opposto rispetto al senso di marcia. E ancora, per la prima volta due giocatori potevano affrontare fianco a fianco le avversità dell'impero Bydo, non più semplicemente alternandosi.

Persino la lussureggiante grafica dei sei livelli di gioco veniva adombrata da una simile mole di innovazioni. L'impiego di due CPU in parallelo garantiva la presenza di coloratissimi paesaggi con scorrimento parallattico, mai compromesso dai giganteschi sprite che ne solcavano i cieli. Quasi un tributo a quella che sarebbe stata l'ultima battaglia intergalattica dell'R9 ospitata tra le mura di una sala giochi.

La discendenza degli R-Type domestici

Dal dicembre 1993 la serie si lasciò alle spalle il decadente mondo dei coin-op per trasferirsi stabilmente su console. E fu ancora una volta il Super Famicom ad accogliere una versione esclusiva.

Con *R-Type III* l'esperienza di *R-Type Leo* poteva dirsi ormai conclusa. Il Force Device tornava ad essere protagonista indiscusso, questa volta con ben tre modelli, così diversi tra loro da permettere la formulazione di differenti strategie di gioco. Irem vantava ormai piena padronanza delle capacità grafiche del 16bit Nintendo, del quale venne sfruttato soprattutto il Mode 7, una funzione che permetteva di ingrandire, ruotare e distorcere gli sprite bidimensionali.

Ci vollero ben cinque anni perché i Bydo tentassero il sesto attacco contro l'umanità, colta al culmine dell'era a 32bit. *R-Type Delta* trovò rifugio nel cuore poligonale di PlayStation senza che lo schema di gioco originale venisse intaccato, conservando saggiamente la purezza del bidimensionale. Alla storica navetta R9 si affiancarono altri due modelli di astronave, l'R13 e l'RX, ciascuno diverso dall'altro da ogni punto di vista, Force Device e cannone energetico *in primis*.

La natura di *R-Type Delta* era triplice: astronavi così dissimili, infatti, richiedevano una *forma mentis* adeguata a ciascuna di esse, così com'erano altrettanto diversificate e personali le manovre nel corso delle partite.

Il "Delta" nel titolo era giustificato dalla presenza della Delta Weapon, un'onda d'urto in grado di annientare qualsiasi avversario presente su schermo. Un nome altisonante per indicare nient'altro che il corrispettivo della cara, vecchia smart bomb.

Era chiaro ormai che la carica innovatrice di cui il capostipite era stato portatore si era definitivamente esaurita, ripiegando su sé stessa nei suoi seguiti, mere espansioni concettuali del medesimo approccio al genere. Un approccio che, è bene non dimenticarlo, ha rappresentato una tappa decisiva all'interno del percorso evolutivo del genere. Un sorprendente connubio di azione e strategia, capace di fare dello shooter qualcosa di più di un semplice tiro al bersaglio.

***R-Type* vantava alcuni tra i boss di fine livello più spaventosi e raccapriccianti mai visti in uno sparatutto**

R-Type Leo

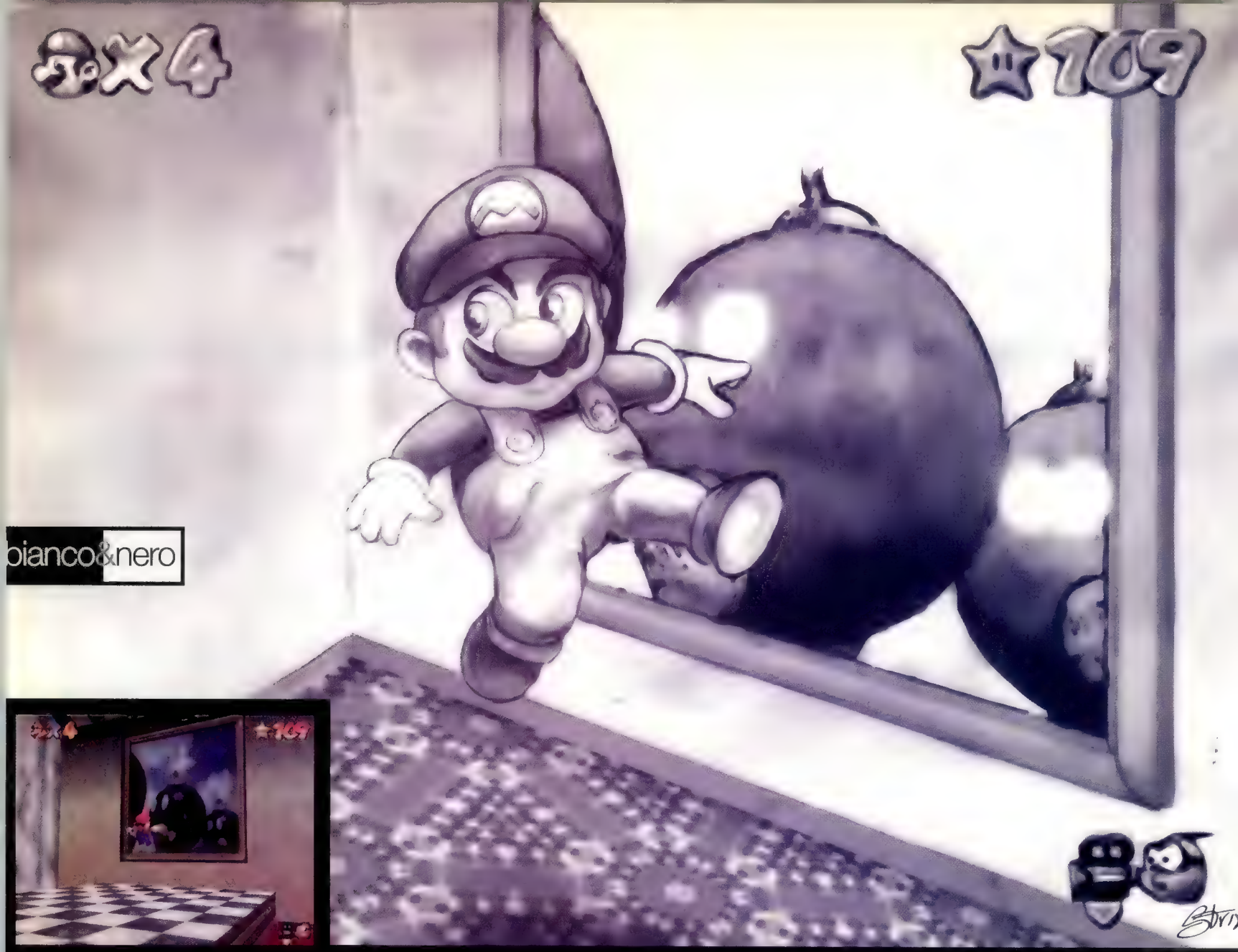
Produttore: **Irem**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **Arcade**

R-Type III

Produttore: **Irem**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **Super Famicom**

R-Type Delta

Produttore: **Irem**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **PlayStation**



bianco&nero

Illustrazione: **Serena 'Strix' Marenco**

SUPER MARIO 64 ▮ NINTENDO 64 ▮ 1996

It's me, Mario!". Era lui, Mario.

Giugno 1996. La scatola del Nintendo 64 giapponese appoggiata religiosamente sulla scrivania. La console, nuova, nera, cinquanta centimetri sotto al televisore, con la cartuccia di *Super Mario 64* a svettare incassata all'interno. Solida. Verticale. Quasi un monolito. Ironia della storia...

Faccione di Mario a tutto schermo. Nessuna opzione. Tasto 'Start'. Ed era lui, Mario... Lakitu, dal basso della sua nuvola, gira in tondo nel grande giardino di fronte al castello, sventolando la telecamera appesa alla canna da pesca. Un tubo esce dal terreno accompagnato da un effetto sonoro vecchio stile. E sorridere diventa durissimo. Bocca aperta di fronte allo schermo, ci provo ma non ci riesco. Il primo colpo sul 3D Stick, ed il primo passo di Mario, fu come l'approdo sulla Luna. Ma non ce ne rendevamo conto. Da lì ai giorni a seguire sarebbe esploso sullo schermo un pezzo di storia dei videogiochi, ma noi lì, aggrappati all'albero, a gridare "yahoo!", come bambini idioti al Luna Park. Non fu l'approdo sulla Luna. Fu l'approdo sul Luna Park. Qualcosa di meglio per un videogioctore...

Qualche scambio di parole con Lakitu. Qualche sopracciglio alzato di fronte agli ideogrammi giapponesi. E poi via, dentro al castello. Mario armeggia con la maniglia mentre io non so quasi cosa aspettarmi. Ma nemmeno il tempo di pensare ed eccomi dentro. La bocca aperta continua a combattere con un sorriso aspirante. Kinopio, all'ingresso, mi parla di futilità, ed io, con l'espressione indignata, mi chiedo chi è lui per farmi perdere tempo inutile. Tasto di skip. Tasto di skip. Tasto di skip. E finalmente la libertà...

Dentro al castello, per un breve istante, ho sentito come se tutti i videogiochi del mondo fossero precipitati dentro di me. E mi sono sentito libero, di una libertà impudente, sfacciata, quasi vergognosa. Una corsa sulle scale. Una scivolata sul corrimano. E poi via, a provare tutte le porte. Maledizione, non si apre. Maledizione, non si apre. Maledizione, no, questa si apre. L'entrata nel primo salone fu circospetta a dire poco. Avevo imparato a camminare sulle punte, e avanzavo con attenzione dietro l'angolo come nemmeno in *Doom*. Guardami, dio dei videogiochi, sono dentro. Ma qui, cosa mi aspetta? Mi guardo intorno, giro negli angoli, visuale in prima persona. Ma questa stanza è vuota. A parte, è vero, un enorme quadro appeso al muro. Bello. Mi avvicino. Sulla testa un punto interrogativo. Un passo in avanti e l'immagine sulla tela si distorce, fluttua. Vuole dirmi qualcosa. E per un attimo penso: "non può essere!". E penso che forse lì dietro c'è troppo videogioco per una persona sola. E che potrei non farcela. Ma è come un richiamo. Ci rifletto alcuni secondi. Poi mi allontano di qualche passo. Punto verso la tela. Comincio a correre. Salto!!!...

È così che lo ricordo. E quel momento mi sarebbe rimasto impresso per sempre nella memoria...

Nello stesso anno

Nel videogioco

È l'anno dei grandi titoli PlayStation: *Resident Evil*, *Tomb Raider* e *WipEout 2097* esordiscono su piattaforma Sony e ridefiniscono i generi di appartenenza.

Dopo il fallimento del Virtual Boy, Nintendo rilascia le prime indiscrezioni sul presunto successore a 32 bit del Game Boy, previsto per la fine del 1996. Una stima errata di solo mezzo decennio.

Il 3DO si avvia verso la prematura scomparsa, dopo un'esistenza poco entusiasmante. Il marchio 3DO diventerà qualche anno dopo sinonimo di *Army Men*.

Al Tokyo Game Show viene presentato *SweepStation Deep*, titolo PlayStation pensato per essere giocato con il Glasstron, un visore multimediale per cui non saranno sviluppate altre applicazioni di rilievo. *REZ* è ancora lontano.

Oltre il videogioco

I Talebani, un gruppo di studenti di teologia, prendono possesso di Kabul: l'Afghanistan è nelle loro mani.

I R.E.M., che come studenti non erano mai stati granché, incidono il loro disco più difficile, 'New Adventures In Hi-Fi'.

Cuba Gooding Jr. vince il premio Oscar come attore non protagonista nel film 'Jerry McGuire', di Cameron Crowe. Il suo urlo "Coprimi di soldi!" rimarrà impresso nella mente di tutti coloro che hanno visto il film.

Space Invaders

Videogiochi riscopre un titolo dall'importanza seminale

Sistema: **Coin-op** Produttore: **Taito** Sviluppatore: **Interno** Data di uscita: 1978

Quanto durerà ancora il dominio di Atari all'interno delle nostre sale giochi? Perché dopo l'uscita di *Space Invaders*, è evidente che il Giappone sta prendendo i videogiochi piuttosto sul serio: il coin-op di Taito è più avanzato e coinvolgente di qualsiasi prodotto uscito dagli Stati Uniti finora.

Spostandosi su un'asse orizzontale nella parte bassa dello schermo, il giocatore controlla un cannone laser e deve difendere la Terra da una serie di ondate di nemici alieni dalle varie forme. Invece di affrontare gli invasori faccia-a-faccia, comunque, l'utente ha il vantaggio di contrattaccare nascosto dietro a quattro costruzioni in grado di assorbire i colpi che piovono dall'alto. Sfortunatamente ogni colpo erode la struttura degli edifici e con il progredire del gioco queste barriere danneggiate forniscono sempre minore protezione. Il gioco in sé è quindi una brillante combinazione di attacco e difesa, con l'ambientazione in grado di fornire un livello addizionale di strategia.

Gli alieni, dal canto loro, attaccano seguendo regole ben precise e marciando costantemente da sinistra a destra in gruppo. Arrivate al margine dello schermo, le astronavi invertono direzione, ma, cosa assai più importante, solo dopo essere avanzate in direzione del giocatore.

Man mano che i nemici vengono polverizzati, le navi rimanenti accelerano vieppiù, fino a raggiungere velocità ridicole che toccano il proprio apice quando su schermo c'è una sola astronave. Cercare di eliminare quest'ultima è come dare la caccia ad una fastidiosa zanzara.

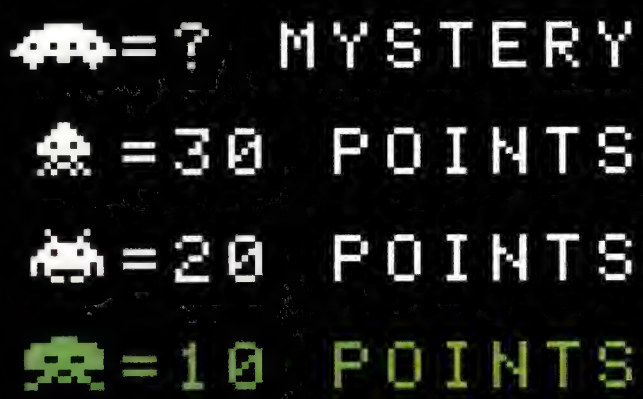
Giocare a *Space Invaders* può essere quasi un'esperienza ipnotica, soprattutto a causa delle note di basso che accompagnano i movimenti degli alieni e che ricordano il classico tema principale de 'Lo Squalo', sebbene in questo caso il suono che esce dal cabinato sia decisamente più 'elettronico'. Ma è anche un'esperienza decisamente intensa, specialmente quando gli invasori si avvicinano di gran carriera, le barriere sono andate completamente distrutte e non ci sono più vite a disposizione.

Space Invaders rappresenta il nuovo paradigma dei giochi da sala. Sarà curioso vedere cosa proporrà adesso Taito e ancora più interessante capire come Atari risponderà a quest'attacco dal Giappone...

Voto: Nove su dieci

Quando il giocatore è in seria difficoltà e gli alieni sono molto vicini, le astronavi smettono di sparare, dando all'utente almeno la speranza di sopravvivere

Per ottenere un punteggio record è possibile approfittare di una 'scorciatoia' nel codice di gioco che fa in modo che l'astronave bonus compaia ogni 14 colpi sparati



The first quarter

Com'è lecito attendersi da un coin-op uscito 25 anni fa, quando la tecnologia informatica era ancora ad uno stadio embrionale, *Space Invaders* possiede davvero zero appeal a livello grafico al giorno d'oggi. Ma la giocabilità rimane unica nel suo genere e farci una partita ora, anche se solo per dieci minuti, riporta alla mente tutte le varie strategie che era possibile adottare per fare fronte alle ondate di navi nemiche. Pochi giochi fanno diventare nostalgici come il cabinato Taito...

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Il primo numero di una rivista solitamente non offre uno spazio posta. Ma non sempre le leggi dell'editoria seguono il loro corso naturale. Forum, il luogo di discussione di **Videogiochi**, apre le sue porte al popolo del videogioco. Ed esordisce dal primo numero. Proprio perché **Videogiochi**, come molti sapranno, non nasce dal nulla...

Nove anni e novantanove numeri. Questa, molto sinteticamente, l'eredità lasciata a queste pagine da un'altra rivista di videogiochi, che ha chiuso il suo ciclo vitale proprio al principio di quest'anno. Il suo nome era 'Super Console'. **Videogiochi** non vuole esserne un mero seguito. Tantomeno una semplice imitazione. Al contrario, vuole essere e sarà molto di più. Ma resta il fatto che buona parte della nostra redazione è reduce proprio da quella precedente esperienza. Un'esperienza proseguita, dal punto di vista del dibattito, sulle pagine digitali di un forum online, e che ora approda nuovamente su carta. È grazie al contributo straordinario di tutti coloro che ci hanno seguito sul web che questo numero di **Videogiochi** può offrire uno spazio posta popolato. E che può sovvertire le leggi dell'editoria. Questo è il luogo della discussione seria, matura, intelligente, ma anche ironica, dissacrante, non convenzionale. O almeno questo è quello che cercheremo di fare. Benvenuti in Forum, mensile di dialettica videoludica...

Cara redazione di Videogiochi,
vi leggo sin dal primo numero, che non è ancora uscito. E poi dicono che la fede non esiste più. Ho assoluta necessità di parlare di qualcosa che riguardi i videogiochi, perché il futuro è quantomeno incerto.

Immaginate un normalissimo ragazzo di (almost) 27 anni, felicemente sposato, che si è sempre sollazzato digitalmente dai tempi che il padre lo introdusse al videogioco. Sono scappato da bobbies con manganello alla ricerca di tesori tra pareti bluastre, ho scalato montagne e sconfitto draghi alati per attestare la mia regalità, ho indossato armature e detonato ordigni nucleari contro minacce aliene, ho gettato innumerevoli oggetti in calderoni protetti da maghi allergici ai lupi. Come dimenticare i voli in deltaplano per infiltrarsi nelle basi nemiche e le successive fughe in moto, oppure le cavalcate su immensi rettili verdi alla ricerca di libri magici occultati in manieri impenetrabili. E ancora idraulici, porcospini, dettagli di una pubertà passata all'ombra di un hadouken.

Persino la moglie ha ceduto al peso di una passione travolgente: da avversaria del videogioco a fruitrice occasionale, non disdegna ormai una buona sessione di osservazione ludica per conciliare il sonno. E i combattimenti, mamma mia quanti. Il tempo, il sonno, gli impegni, le accuse di irresponsabilità, di immaturità. Ma sono uscito vincitore, sempre, al limite qualche pareggio. E a chi mi chiede perché videogioco, beh, non rispondo. In fondo non lo so neanche io.

È troppo banale affermare che il videogioco, al contrario della vita, abbia sempre scopi ben precisi, soluzioni ben presenti, rischi controllati. Il tepore della certezza. Troppo banale. Talmente ovvio da poter essere tranquillamente considerato vero. E poi, mentre sei lì che sposti l'asta avanti e indietro per cercare l'equilibrio irraggiungibile, scopri che il filo non esiste, e tu sei sospeso nel vuoto. Una telefonata, un'analisi, e scopri che tra qualche anno non dovrai più chiamare i tuoi amici per fare un doppio a *Tekken*. Salivazione azzerata, sguardo vacuo, tremolio avvertibile alle estremità. Forse è meglio che mi compri *EyeToy* prima che la casa sia troppo affollata per non avere vergogna.

E pensi al tempo, che non avrai. E pensi al sonno, di cui non godrai. E infine pensi ai giochi, quelli violenti, diseducativi, che dovrai necessariamente fare sparire da casa tua. Ma pensi anche a tutto quello che hai imparato nel corso degli anni, a quante volte hai pensato: se avrò un figlio gli insegnerò questo affinché non faccia i miei stessi errori. A quanto amore puoi dare e DOVRAI dare. E capisci che non c'è pericolo che tu cada, puoi buttare l'asta e volteggiare come Peter Pan, o Parker, fa lo stesso. Perché una nuova vita è sempre un miracolo divino, una freccia all'arco da indirizzare nella giusta direzione, e io sono l'arciere più felice del mondo.

Addio videogioco, ti saluto. Questo è mio figlio, trattalo bene.
Wis

Quando sei convinto di aver trovato le esatte dimensioni delle cose, succede sempre qualcosa che stravolge tutto. E poi magari scopri che era meglio così. In 'As good as it gets', la giovane Carol (Helen Hunt) intima ad un odioso Melvin (Jack Nicholson) di farle almeno un complimento durante la cena di quella sera. Lui ci pensa, poi risponde: "Mi fai venire voglia di essere un uomo migliore". Quando succede qualcosa che stravolge tutto, è sempre bello scoprire di avere voglia di essere un uomo migliore. Da **Videogiochi** un benvenuto a Wis Jr. Nel mondo ci sono cose molto più importanti del videogame. Ma in un multiplayer con proprio figlio c'è troppa poesia per non sorriderne almeno un po'...

MY LIBERTY CITY DA FORUM
Voglio riportare a galla un discorso nato su una rivista che fisicamente non esiste più, ma può tramandare tutta la sua serietà e professionalità. A molte persone piace, molte altre invece lo denigrano per la troppa libertà offerta. Ma veramente se un VG non rispetta alcune regole non lo si può chiamare così?

Voglio riportare a galla un discorso nato su una rivista che fisicamente non esiste più ma può tramandare tutta la sua serietà e professionalità. Tornando al caso *GTA*, io dico che se anche una produzione videoludica non segue i normali canoni, la si può apprezzare lo stesso per la sua originalità, ma soprattutto perché, a mio parere, diverte. E se c'è il divertimento c'è anche il videogioco, dato che è quello il suo vero scopo.
Pegasus Fantasy

Torniamo al passato. E riproponiamo la domanda originaria, dalla quale nei mesi scorsi esplose il dibattito: ma un videogioco deve necessariamente imporre una progressione guidata, predefinita, "su binari"? Oppure può offrire una totale libertà d'azione, svincolata da qualsiasi obiettivo? In estrema sintesi: cazzeggiare a Liberty City, in *GTAIII*, è ancora videogioco? E ancora: il cazzeggio, inteso come attività priva di scopo, può esistere in un videogioco solo se esiste un obiettivo da ignorare? Oppure può esistere un videogioco fondato sul cazzeggio assoluto? In definitiva: senza una missione da compiere, il videogioco è ancora videogioco o diventa videoqualcosaltro? Vorrei rispondere a tutto questo. Ma ho una missione da ignorare. Perdonatemi, vado a cazzeggiare. Rispondete voi...

POP CULTURE DA FORUM
Cara redazione di Videogiochi, buon viaggio. Vi giro un mio pensiero.

> "E pensi al tempo, che non avrai. E pensi al sonno, di cui non godrai. E infine pensi ai giochi, quelli violenti, diseducativi, che dovrai necessariamente fare sparire da casa tua"
>
> Wis

La cultura italiana ha un problema fondamentale: distingue radicalmente cultura/arte dall'intrattenimento. Continua a guardare con sufficienza tutto ciò non riesca in qualche modo ad entrare in canoni già metabolizzati e digeriti qualche secolo fa, continua a giudicare i film soprattutto dal punto di vista letterario piuttosto che dare vera importanza al modo in cui si gira, guarda al rock come ad un 'importante fenomeno culturale', ma con la stessa attenzione che si dà al Grande Fratello 15.

Non ho seguito con attenzione il periodo videoludico consolaro dal 1997 al 2002, e mi sono dedicato soprattutto al mondo cinefilo, cosa che continuo a fare con piacere. Un universo pieno di gente sveglia e intelligente, ma ancora in gran parte dei casi legata all'idea di "cultura" come chimera irraggiungibile e da temere, il vero mostro a cui inchinarsi, un'entità metafisica non ben definita ma molto influente. Il passato, probabilmente.

Tornando ai VG e in particolare frequentando i forum, mi sono reso conto di come i videogiocatori siano assolutamente portati al rispetto dell'intrattenimento. Al contrario di altri media, il VG non può e non potrà mai separarsi in nessun modo dalla sua natura di intrattenimento, e ciò nonostante molti stanno imparando a rispettare davvero il medium come mezzo espressivo nel suo pieno valore artistico. Di conseguenza coloro che videogiocano sanno apprezzare il cinema/la musica/la letteratura di intrattenimento senza patemi d'animo, sanno avvicinarsi a quel sano rapporto che nel Nord America caratterizza l'*entertainment* e i cattedratici, il motivo per cui il paese più scevro di storia culturale e pieno di contraddizioni del mondo sia la fucina culturale più attiva e influente del nostro tempo.

Credo che questa felice condizione nel mondo videoludico italiano sia anche determinata dal vostro lavoro, precedente e presente. La capacità di portare il VG nell'accademia senza mimetizzarsi passivamente ai meccanismi tipici del mondo universitario e scolastico, senza mai allontanarlo dagli utenti. Io spero che voi riusciate davvero a portare il videogioco nei circoli delle barbe bianche, riuscendo ad evitare di far fagocitare i Game Studies dal morboso e grigio mondo professorale, che fortunatamente sta evolvendo, ma con una lentezza esasperante. E credo sinceramente che questo aiuterebbe la cultura italiana tutta, sarebbe un aiuto fondamentale come tutti gli altri dati dalle piccole comunità coraggiose e serie nel nostro paese.

Spero che riusciate a trasmettere sempre il valore e il lavoro dietro all'intrattenimento, fino a quando tutti si ricorderanno che 'L'Odissea' è prima di tutto un vecchio racconto di azione e suspence per allietare i pranzi della gente, e anche per questo è una bella cosa. Per me si starebbe tutti più sorridenti.
Auguroni! Aloha.
Emilio "ZionSiva" Bellu

La cultura è noiosa. Meglio una bella partita a *The Sims*. Anche quella è cultura? Ok, forse c'è qualcosa che non è chiaro. Da capo...

La cultura è ritenuta noiosa. Visto che una partita a *The Sims* non lo è[1], allora non può essere cultura. Però lo è ugualmente? Ok, forse c'è qualcosa che non è chiaro. Da capo...

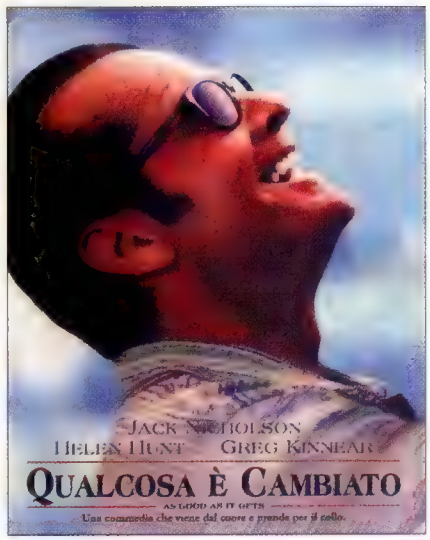
La cultura è tutto ciò che ci circonda. Visto che una partita a *The Sims* ci circonda[2], allora è cultura. Quindi è cultura anche questo cerchio alla testa che, da stamattina, mi circonda? Ok, forse c'è qualcosa che non è chiaro. Da capo...

La cultura è quanto di meglio sia stato pensato e conosciuto dall'uomo. E stavolta non segue domanda: se avete fiducia posso confermarvi che questa è una definizione "seria". Il punto è uno, teorico ZionSiva: molti lettori avranno smesso di leggere la tua missiva subito dopo essersi imbattuti nel termine "cultura". Proprio perché la cultura è, per definizione, alta, triste, noiosa. Il videogioco può aiutare a smontare questi luoghi comuni. Perché il videogioco è intrattenimento, ma anche espressione. Dai paesaggi di *Halo* alle musiche di *Castlevania*, passando per le storie di *Chrono Trigger* e le architetture dei livelli di *Mario 64*. Qui in mezzo, voglio credere, c'è qualcosa di "quanto di meglio sia stato pensato e conosciuto dall'uomo". O forse tutto questo non ha valore, visto che dietro si nasconde l'intrattenimento? Diamo tempo al tempo, come direbbe il metronomo. Arriverà il momento che sorgerà nuova luce su questa oscurità, come direbbe il metronotte. A noi spetta il compito di ruggire al mondo per diffondere questa cultura, come direbbe il leone della Metro Goldwin Mayer. Un saluto a lui. Al leone, intendo.

"MI HA DETTO MIO CUGGINO..." DA FORUM

Sono stato a casa di mio cugino l'altra sera. Inevitabile come l'imprevisto il giorno prima della giornata più importante della tua vita, terminata la cena, è scattata la partita a PlayStation. Osservavo la collezione di videogiochi di mio cugino: *Pro Evolution Soccer*, *Pro Evolution Soccer 2* e... e basta. Almeno fino a quando la modifica non costerà 10 euro e i giochini non saranno venduti insieme con i fazzoletti e gli accendini ai semafori, non si aggiungerà null'altro... *Pro Evolution Soccer 3* permettendo.

E allora, dall'alto delle mie quattro piattaforme di gioco, delle riviste che arredano la mia cameretta, del tempo che passo a scaricarmi filmati da Internet, per tutto questo, mi chiedevo, io sono migliore di lui? In fondo ci uniscono solo le macchie di sudore sul joypad. Che diritto hanno loro, incapaci di provare qualsiasi cosa imponga un save point, di venire paragonati a me?



'As Good as it gets' [*Qualcosa è cambiato*, 1997] di James L. Brooks, con Jack Nicholson, Cuba Gooding Jr. e Helen Hunt. Melvin Udall, scrittore, vive secondo precisi principi: la misantropia e i comportamenti ossessivo-maniacali. Un viaggio con una cameriera, un pittore gay ed un cane riuscirà a cambiarlo. Un'esperienza reale può cambiare una persona. E un'esperienza virtuale?

Non ne faccio una questione di classe, non sto dando importanza alla quantità di titoli provati o alle console possedute, ma piuttosto alla qualità del modo di porsi nei confronti del mondo videogioco. Anch'io ho avuto una sola console in passato, anche io ho dovuto scegliere, non è quello l'importante, ma anche allora ero "diverso". Diverso perché disposto a mangiarla tutta la torta e non a leccare solo la panna in superficie.

Eppure videogiocatore, ho sentito al TG5, è colui che accende una console, che importa se per taluni la PlayStation è solo l'unico "mezzo" per giocare a *Winning*. Gli andrebbe bene anche un tostapane, a loro, se gli facesse girare il gioco della Konami.

No, io non sono come loro, io ho legato i miei ricordi ai cani di *RE*, alla sfinge di *TR*, alla spiaggia di *ICO*, a tutti devo qualcosa... emotivamente pure a *PES*. Ma se mi fossi fermato ad un gioco di calcio ora mi sarei perso lo stupore di fronte a *Zelda WW*, a *Metroid* o a *Mafia*. In fondo, quelli che non ci vanno, non vengono considerati come gli appassionati di cinema. I film li vedono anche loro, per carità, ma spaparanzati sul proprio divano e, alla fine, che ci sia la De Filippi o un

[1] Almeno per n[illegible] sonalmente ho t[illegible]

[2] [illegible]

"Tornando al caso *GTA*, io dico che se anche una produzione videoludica non segue i normali canoni, la si può apprezzare lo stesso per la sua originalità, ma soprattutto perché diverte"
Pegasus Fantasy

'Ti prendo e ti porto via' [462 pp., 7.80 euro, Mondadori, 1999] di Niccolò Ammaniti. Pietro è uno studente di scuola media. Graziano un playboy con scarse prospettive. Flora una giovane e introversa professoressa. Storie normali, di gente normale, che incontrandosi, quasi per caso, diventano straordinarie. Ammaniti racconta semplicemente la realtà. Il videogioco è in grado di raccontare vicende ordinarie?

grande film non ha poi molta importanza. Così i mass-giocatori ora gridano al mondo quanto *FIFA* sia supera-to e poco realistico e non ricordano che ho dovuto pregare per fargli provare il primo *ISS Pro*.
Vitoiuvara

Ci sono quelli che guardano la televisione. E la gente li chiama telespettatori. Poi alcuni guardano 'Apocalipse Now Redux' alle 4 del mattino su RaiTre, altri il semi-reality show in prima serata su Canale 5. Ma tutti sono telespettatori.

Ci sono quelli che scrivono libri. E la gente li chiama scrittori. Poi uno ha scritto 'Ti prendo e ti porto via' e ci ha rubato il cuore, un altro una raccolta di barzellette e ci ha sfilato 9.99 euro. Ma tutti sono scrittori.

Infine ci sono quelli che giocano ai videogiochi. E la gente li chiama videogiocatori. Poi uno ha giocato l'intera produzione Squaresoft in giapponese su Super Famicom su cartuccia originale, altri hanno iniziato con *Tomb Raider 2* e credono che Guybrush Threepwood sia una marca di climatizzatori di lusso. Ma tutti sono videogiocatori. Sono uguali? No, non sono uguali. Qualcuno sente il bisogno di sottolineare che è diverso? Faccia presente di essere un hardcore gamer. O qualcosa del genere. Qualcuno vuole semplicemente videogiocare, ignorando i "videogiocatori non hardcore"? Prema Start e viva felice. E gli altri? Gli altri sono e rimarranno videogiocatori, semplicemente perché videogiocano. Noi sappiamo più di loro nell'ambito del videogioco, loro sanno più di noi in altri ambiti. Noi non ci atteggiamo ad esperti in campi che non sono di nostra competenza, loro non si atteggino ad esperti nel campo del videogioco. Ma alla fine esiste davvero "noi" e "loro"? Se il giovane vuole leccare solo la panna in superficie, la scelta è solo sua. A noi resterà la passione per la torta. E la torta non è meno dolce se chi ci siede accanto non mangia la sua.

"RETE Vs CARTA - FIGHT!" DA FORUM

Quando le persone soffrono, imparano a riflettere. Imparano ad analizzare se stessi e gli altri. Si soffre per amore. Si soffre per amicizia. Si soffre per mancanza di affetto. Si soffre nel far la fila alla posta (ehm...). Si soffre quando si devono catturare tutti i mostri dello zoolab (ehm... x2). Ma io soffro anche della mancanza di carta. La carta della rivista. No, non smettete di leggere, non voglio perdermi nel parlare della fine di 'Super Console'. Anzi...

La mancanza di una rivistafattaconlacartaricavatadaglialberi mi ha fatto riflettere tanto... ho riflettuto, e ho immaginato un mondo dove i quotidiani sono fatti di pixel, non di carta...: diciamo che ho sognato... anzi, no... ho fatto un incubo. Perché le pagine dei giornali hanno quell'odore inconfondibile, e a me mancherebbe, anche perché l'unico odore che emette il mio portatile è quello di plastica bruciata...

Il mio oculista ci guadagnerebbe molto, in quanto leggere la recensione di *Gran Turismo 3 A-Spec* (Japan version) da uno schermo, sarebbe come mettersi due dita negli occhi. Per quanto possa essere portatile il mio portatile, non potrò mai portarmelo nel cesso a rilassarmi nei momenti del bisogno. E poi mi mancherebbe al tatto, toccare la carta con mano, e non credo che sia una cosa da sottovalutare questa. E comunque l'informazione che c'è su Internet sarebbe disordinata, incompleta e richiederebbe pazienza nel cercare tutto ciò che si ritiene necessario, a differenza di una rivista o di un giornale in cui le informazioni sono date "con il cucchiaino", in modo ordinato e completo. Perciò mi chiedo, un giorno l'informazione su carta scomparirà? Io spero e credo di no, anche se non potrei giurarci. Pongo la domanda, trovatemi una risposta.
Armandyno

Fotosintetico Armandyno, permettimi di sottoporti due frasi:

1. "Ottimo articolo su questo sito web. Penso che lo stamperò e lo leggerò con calma."
2. "Ottimo articolo su questa rivista. Penso che ne farò una scansione e la leggerò su monitor."

Ora, clorofilliano Armandyno, permettimi di chiederti: quale delle due frasi hai sentito o pronunciato più di frequente? La risposta a questa domanda, come da te già intuito nella tua missiva, è una prima risposta alla questione. Ora, cloroplastico Armandyno, permettimi di passare alla seconda fase dell'indagine...

Domanda: perché la carta è meglio della Rete? Oppure: perché la Rete è meglio della carta? E soprattutto: che fine hanno fatto sasso e forbice? Misteri della morra. In questa sede, a parte passatempi di origine cinese, vorremmo però concentrarci sulle prime due domande: pro & contro della carta, pro & contro della Rete. L'ecologico Armandyno sottolinea alcuni vantaggi della carta sul web:

1. **Odore** - "Perché le pagine dei giornali hanno quell'odore inconfondibile."
2. **Leggibilità** - "Leggere la recensione di *Gran Turismo 3 A-Spec* (Japan version) da uno schermo, sarebbe come mettersi due dita negli occhi."
3. **Praticità** - "Per quanto possa essere portatile il mio portatile, non potrò mai portarmelo nel cesso."
4. **Consistenza** - "E poi mi mancherebbe al tatto, toccare la carta con mano."
5. **Struttura dei contenuti** - "L'informazione che c'è su Internet sarebbe disordinata, incompleta e richiederebbe pazienza nel cercare tutto ciò che si ritiene necessario."

Ma allora la carta ha vinto? È stato un Perfect? È bastata una semplice combo? Esito sorprendente. O forse qualcuno vorrà intervenire per difendere la Rete? Magari qualcuno di coloro che, nei forum di mezza Italia, continuano a scrivere che "ehi, saranno mesi che non compro una rivista, perché ora ci ho Internet!!!".
Questa è la vostra opportunità. Prego, la postazione del secondo giocatore è libera.
Here comes a new challenger?

ONLINE GAMING PHOBIA DA FORUM

Sono un videogiocatore ventunenne ed ho un grave problema: l'idea del gioco online non mi attira come dovrebbe fare essendo io giovane, consoledotato, uomodelnuovomillennio nonché incline al cazzeggio digitale. Sono da sempre un singleplayer impenitente, e la mia idea di multiplayer si realizza quelle rare volte in cui nel mio soggiorno si materializza un malcapitato dall'età all'uopo acconcia (seguono interminabili ore di abbattimento di no-more-go kart, top spin, membra dilaniate, lame che cozzano, reti che si gon-

> "La mancanza di una rivistafattaconlacartaricavatadaglialberi mi ha fatto riflettere tanto... ho riflettuto, e ho immaginato un mondo dove i quotidiani sono fatti di pixel, non di carta..."
>
> Armandyno

fiano; il tutto condito da parole che non posso scrivere perché il sudore che le accompagna le laverebbe via subito).

Non credo che mi divertirei ugualmente facendo lo stesso con (o ad) uno sconosciuto che si firma im_yer_daddy841 e il cui unico obiettivo è aggiungermi alla sua lista di "Dead Meat on the Way to the Top of the World (Mwahahahaha)". L'idea di un MMORPG mi attira di più, ma non ho abbastanza tempo per godermi come si deve un *Metroid Prime*, figuriamoci una vita alternativa in cui la cosa più inaspettata sarebbe di incontrare l'Uomo del Giappone(R) che dopo avermi aiutato a sconfiggere il Grande Dragone dalla Bocca di Talpa Morta (usando spell dal livello incalcolabile che ha ottenuto nelle passate 3470 ore di gioco, nel tempo libero tra l'uscita del gioco in Jap e quella in Europa) mi rassicura con una pacca sulla spalla digitale ed un "Congraturation, this story is happy end!!". E, per farmi sentire come il Miserabile Giocatore Europeo che sono, nella sua pietà mi regala l'esemplare che gli avanza di Un Anello per Domarli che poi il primo Uomo Vissuto che incontro mi ruberà dopo avermi subatomizzato alle spalle con la Caliburna di Inox ottenuta con un cheat di poco prezzo.

Onestamente, quadretti tragici a parte, l'idea non mi entusiasma. Perché sono convinto che il videoGIOCO si chiami così per un motivo. Non voglio che sia un modo per creare amicizie o inimicizie che non desidero, né un impegno che devo portare avanti finché la generazione hardware non si esaurisce ed i server vengono chiusi. Penso che il singleplayer offline offra esperienze abbastanza durature, e che il multiplayer in splitscreen o, al più, in link, soddisfi appieno le mie esigenze di competizione. Ma, ahimè, i Sommi Capi del videogioco sono convinti che TUTTI vogliano l'online gaming, e che tra qualche breve anno NESSUNO vorrà più giocare da solo. E, anche se non credo che esistano prove a sostegno di questo sogno(?), sono certo che i suddetti faranno di tutto per portare il videogioco nella direzione che i $oldi hanno loro miracolosamente indicato. E poco importa se Nintendo non lo fa, se la loro idea è di salvare il gioco offline riproponendo ad infinitum le stesse cose la situazione non è molto più rosea.

Voi che dite? Devo farmi prendere dalla corrente o prepararmi ai tempi di carestia facendo incetta di giochi singleplayer finché ne esistono ancora? So che ho ancora tempo, e francamente dubito che la Rivoluzione dell'Online avverrà rapidamente, ma il futuro è imperscrutabile ed in questo mercato, ormai lo sappiamo, può succedere davvero di tutto.

Efrem Orizzonte

Caro Cuore Infranto Offline,
nel tuo cuore [infranto] si nasconde un triplo timore che pervade i cuori [infranti] di molti altri giocatori [offline].

Il timore 1.0 è quello della sconfitta contro un esaltato. Impossibile competere con giocatori professionisti che della sopraffazione in Rete hanno fatto il loro credo. Mai videogiocare con un nerd, la gente potrebbe non notare la differenza. "Ehi, tu, ma stai tutto il giorno qui ad allenarti con il fucile da cecchino?! Ma fatti una vita!".

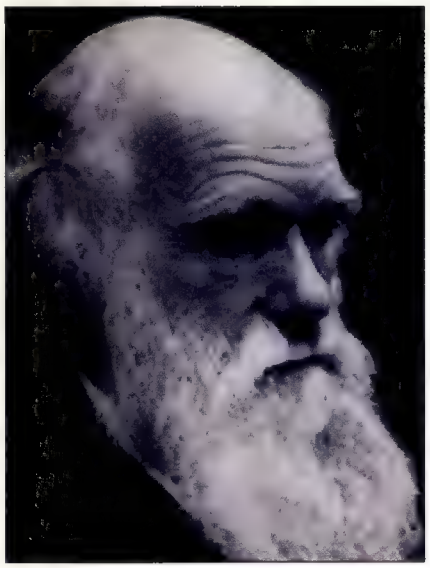
Il timore 2.0 è quello dello stravolgimento del gioco. In un mondo popolato da cheaters[3], il gioco perde il suo equilibrio, divenendo una guerra psicologica tra giocatori piuttosto che un corretto scontro sul campo. "Ehi, tu, ma come diavolo fai ad avere sempre le munizioni al massimo? Tu sei un cheater! Ragazzi, prendiamolo e devastiamolo di legnate!".

Il timore 3.0 è quello della vastità del gioco. Mesi di dedizione nei mondi di *FFXI* non sono esattamente quello che può permettersi un giocatore non legato con una fune alla console. "Ehi, ma ho iniziato a giocare a febbraio e solo oggi ho finito il tutorial?!".

Ma quando la notte scende su di noi, e il nostro modem si connette furtivo alla Rete, scopriamo tutti gli infiniti spazi del gioco online. Ed è ludogodimento.

Nel futuro non c'è solo online gaming, perplesso Efrem, ma molta tradizione del videogioco. Nell'online gaming non c'è solo timore, fobico Efrem, ma molti spunti per un buon videogame. Non credere di essere il solo con questi dubbi. Credo al contrario che la maggioranza dei giocatori siano con te. Il consiglio è: non lasciarti prendere dalla corrente, sperimenta semplicemente di tua mano. E ascolta i veterani della Rete che, se vorranno, potranno intervenire qui per raccontarti delle loro avventure. Trascorrerà del tempo. E poi ci troveremo come le star, a farci fuori a un gioco online. O forse non c'incontreremo mai, ognuno a combattere offline.
Come direbbe Vasco Rossi. Ma c'è sempre tempo per cambiare. Soprattutto in meglio.
Come direbbe Charles Darwin.

E ora qualcosa di completamente diverso.
Più o meno. Qualcuno, in altri luoghi digitali citati in apertura di posta, ha ricevuto un'anticipazione circa gli speciali presenti in questo primo numero. E su quei soggetti ha inviato le sue opinioni. Questo è quello che ne è scaturito.
Idee. In libertà. Come sempre.
E potrebbe essere altrimenti?



Charles Darwin (1809 Shrewsbury - 1882 Down), naturalista inglese, padre dell'evoluzionismo. Elaborò la sua teoria dopo aver partecipato ad una spedizione scientifica a bordo del brigantino Beagle, in un lungo viaggio lungo le coste di Perù, Cile e Terra del Fuoco, durato 5 anni. Secondo quanto riportato dai diari di bordo, Darwin non aveva con sé nemmeno un GBA

FUTURE GAMING DA FORUM
Mitica redazione di Videogiochi, la mia idea su ciò che ci ritroveremo fra le mani in ambito videoludico nell'anno 2013 è questa:
Tecnica
Grafica in real-time spaventosamente definita, migliore di quella del film di Final Fantasy con un orizzonte visivo vastissimo, illuminazione ultra realistica e corretta completamente in real-time, che calcola anche la luce riflessa dalle superfici producendo di conseguenza anche delle ombreggiature molto morbide (qualcosa di simile al radiosity di 3DS MAX, tanto per fare un esempio). Fisica ultra realistica, materiali come tessuti che si impregnano di liquido se vengono immersi in esso, tessuti che si lacerano, una specie di sonoro volumetrico completamente avvolgente che però viene diffuso soltanto nella zona della stanza che noi stiamo occupando per videogiocare mentre in tutta l'altra zona c'è un silenzio assoluto.
Tutto in uno
Le console incorporeranno una miriade di altre funzioni simili a quelle che troviamo adesso, come lettore di DVD (anche se sicuramente ci sarà un altro supporto digitale più capiente), registratore, decoder satellitare, lettore MP3... ed in più ci sarà incastonato un micro proiettore di altissima definizione che ci permetterà di proiettare il nostro titolo

[3] Oscuri personaggi che usano oscure periferiche per inserire oscuri codici e "ingannare" il gioco attivando trucchi. Ovviamente oscuri.

> "Le console incorporeranno una miriade di altre funzioni simili a quelle che troviamo adesso, come lettore di DVD, registratore, decoder satellitare, lettore MP3"
>
> Romano "R11"

Videogiochi lancia l'iniziativa 'Adotta una pecora: Salva un povero videogiocatore dalla strada.'
Maggiori informazioni nella risposta a Super Squall Darro

preferito su una qualsiasi superficie, grande o piccola che sia.

Vincoli di interazione

La nostra interazione con il mondo virtuale rimarrà legata al joypad anche se saranno tutti wireless e verrà utilizzato nel 70% dei giochi una tecnologia simile all'attuale microfono per PS2 (ovviamente senza fili). L'attuale e futura tecnologia adottata per *EyeToy* verrà supportata ben poco perché sarà (ed è) difficile trovarne una collocazione funzionale e adattabile ai generi videoludici attuali e futuri.

Generi

Purtroppo non avremo generi completamente nuovi bensì la "fusione" di più generi, e esattamente come ci sono adesso, ci saranno esperienze molto libere senza molti vincoli e altre invece molto vicine ad un film interattivo.
Da 2013 odissea nei videogiochi.
Ciao.
Romano "R11"

Sognare non costa nulla. E il gibsoniano R11 pare saperlo. Nelle sue visioni c'è una doppia direttrice. Da una parte l'amplificazione di ciò che già esiste, dove tutto diventa milioni di volte più potente e più perfetto. Dall'altra l'ideazione di ciò che ancora non esiste, che è la vera dote del visionario. Riguardo quest'ultima, lo speciale Future Gaming pubblicato su questo numero può venirci in soccorso. Al suo interno **Videogiochi** ha portato all'attenzione dei nostri lettori quello che potrebbe attenderci nel futuro del videogioco. Ma la realtà non ha mai il primato. Prima di lei vengono la fantasia e la necessità. Mi chiedo: come sarà il videogioco del 2013 secondo i videogiocatori [fantasia inside]? Poi mi chiedo: cosa vorrebbero nel videogioco del 2013 i videogiocatori [necessità inside]?

Se qualcuno vuole condividere le sue visioni, questo è lo spazio adatto.

LICENCE TO KILL DA FORUM

Ogni anno escono giochi che non hanno un barlume di concept. Sono i giochi con licenza che ci propinano case che hanno poco a che vedere col videogame (Bandai docet), oppure case che vogliono lucrare sul fenomeno senza spendere molto.

Quante volte avete sognato di vedere il vostro eroe preferito all'interno di un videogioco, per poterlo manovrare e sentire le varie voci registrate? Tantissime volte, e forse avrete chiuso un occhio sul non-videogioco nel quale è inserito il vostro character.

È triste vedere buoni soggetti presi anche da altri media (cinematografici, fumettistici e via dicendo) finire in un contesto interattivo orribile. Di chi è la colpa? La colpa è di noi videogiocatori attratti da identiche schifezze. Non è di chi c'è li propina. Sino a quando *Enter the Matrix* venderà milioni di copie e *ICO* poche migliaia di copie, i produttori non si preoccuperanno di far lavorare un buon team di sviluppo per un gioco basato su licenza. Per questo vedremo sempre uno spreco di buoni soggetti. Come invertire la rotta? Vorreste vedere un buon gioco basato su 'Il Signore degli Anelli', magari un gioco di ruolo fantastico che ci faccia sognare come il libro od il film? Lasciate negli scaffali il mediocre gioco prodotto dalla EA, e poi vedrete che ci penseranno due volte prima di puntare tutto unicamente sulla licenza.
Pura utopia? Non credo, prima o poi il videogiocatore prenderà coscienza e le software house saranno costrette dalle leggi di mercato a produrre giochi che possono essere etichettati come "masterpiece".

Auguri alla rivista di videogiochi per eccellenza di poter avere la popolarità che merita.
Super Squall Darro

Licenza di uccidere la licenza. Il videogiocatore abbocca come pesce di primo mattino. E *Enter the Matrix* raggiunge i primi posti delle classifiche. Il cinespettatore accorre come gregge spinto da pastore. E 'Natale sul Nilo' diventa il film più visto nella stagione cinematografica.

Il problema non è la massa, figura mitologica del mercato, che non esiste, che è sempre colpevole di tutto, che sono sempre gli altri, che ha sempre torto, che onestamente ci ha annoiato. Il problema è il gregge, figura ovina del mercato, che pascola a livello del terreno e per credo religioso non tenta in nessun modo di elevarsi. Il gregge compra. L'industria accontenta il gregge. Il gregge non si eleva. L'industria non si eleva. Vale per ogni campo: dal videogioco, al cinema, alla letteratura. La soluzione? Adoperarsi per far elevare il gregge. Una missione impossibile? No, basta iniziare dal basso.

Per questo oggi **Videogiochi** lancia la sua iniziativa sociale: "Adotta una pecora". Rintraccia un giocatore di scarsa cultura, per sua scelta o perché impossibilitato ad elevarsi, con innata propensione all'acquisto di prodotti di scarsa qualità. E adottalo. Cerca di riportarlo sulla retta via. Sconsigliagli l'acquisto di un pessimo videogioco, consigliagli la prova di un grande videogioco.

Dal prossimo mese, Forum ospiterà tutte le testimonianze di coloro che hanno avuto successo nell'iniziativa "Adotta una pecora". Anche se questo è successo nel passato. Avete contribuito a togliere dalla strada un giocatore in balia del mercato? Inviate il vostro racconto, anche in forma molto breve, all'indirizzo di Forum.
La gloria sempiterna vi attende...

Alt-FAQ
Domande Alternative

1 Perché la qualità delle musiche di *Winning Eleven/PES* è sempre inversamente proporzionale alla qualità del gioco?

2 Perché buona parte del pubblico mondiale ha criticato lo stile grafico di *The Legend of Zelda: Takt of Wind* per GameCube?

3 Ikaruga è il videogioco più hardcore degli ultimi anni?

4 A cosa servono le barre di caricamento nei videogiochi, se poi queste si riempiono in maniera casuale?

5 Sono ancora utili i manuali dei videogiochi?

6 Qual è il prezzo giusto per un videogioco?

Inviate le vostre risposte o le vostre domande alternative a **videogiochi@futuremediaitaly.it**

> "Prima o poi il videogiocatore prenderà coscienza e le software house saranno costrette dalle leggi di mercato a produrre giochi che possono essere etichettati come 'masterpiece'"
> Super Squall Darro

Brevi da forum

Abbiamo inaugurato la nuova era dei 'Videogiochi'. Cosa abbiamo scoperto:
1. 128 bit
2. Il videogioco come oggetto di arredamento
3. Il videogioco che si lascia guardare come un film
4. Il videogioco come atto improprio se non sono un tipo cool
5. Il videogioco on-line, off-line, outer line (retrogaming)
6. Il vedogioco amico, che non ti avvince.
7. Il videogioco che gioco, e che prima o poi diventerà malinconia.
8. Il videogioco che farà rivista **Videogiochi**.
Dieci righe come promesso...
Andrea D.F.
Abbiamo riflettuto sulle nostre scoperte. Cosa abbiamo concluso:
1. Speriamo che sappiano usarli.
2. PlayStation2 come soprammobile orizzontale o verticale. Non diagonale. La realtà come *The Sims*: centinaia di oggetti, ma orientati solo su due assi [foto 01].
3. Ma è ancora videogioco?
4. Conseguenze positive della massificazione. Un tempo ero nerd e giocavo con i videogame. Oggi sembro cool se gioco con i videogame. Anche se in realtà sono nerd.
Ma non lo sa nessuno.
5. Per molti: il futuro, il presente, il passato. Per me: nel futuro, in eterno, il presente. Per voi?
6. Se non c'è ostilità, non c'è videogioco.
Il videogioco è nemico, non è mai amico. O no?
7. Come la vita che vivi. Tutto buon materiale da ricordo.
8. Ma quale videogioco deve trovare posto su **Videogiochi**? Solo il meglio? O anche il peggio?
Dieci righe, come previsto...

Leggere di gente che chiede perdono per aver toccato una PS2, o di altri che insultano Xbox anche senza averlo prima provato mi fa venire il latte alle ginocchia...
Vikingus
Dubito che su Forum troveranno mai spazio missive di questo tipo. Credo tu possa interrompere la mungitura [foto 02]. E prepararti un cappuccino [foto 03].

Ho troppi dubbi sul gioco online, a partire dal prezzo del modem al come farò e se dovrò collegare la Play al PC... ma sogno un futuro dove poter aggiornare le mie squadre a *Winning*, scaricare nuovi livelli a *GTA 40*, nuove piste e auto a *Gran Turismo*... ah, e non dimentichiamo Vana Diel... come mi piacerebbe scorazzarci all'infinito... ma come fare, come?
Rega
Lo speciale Videogame Wide Web è un punto di partenza. Un minimo di volontà di collegare cavi è un punto di arrivo. Anni fa ci avevano promesso un mondo informatico completamente all'insegna del *Plug & Play*. Oggi la situazione è migliorata, anche il dilettante può tentare l'avventura nel mondo delle installazioni, ma molto rimane ancora basato sul *Plug & Pray*. Connetti e prega che funzioni. In ambito console credo che il collegamento online storicamente meno ostico sia ancora quello Dreamcast [foto 04]. Un primato che resiste. Ma ora non ho tempo per parlarvene. Ho da fare.
Ho bisogno di una scheda Ethernet, poi di un cavo cross da 200 metri. O anche 250.
E preghiamo che tutto funzioni...

Oggi ho letto una cosa su un sito che mi ha fatto rabbrividire [...]: mi è scorsa innanzi ai bulbi oculari una bella cronologia di dove, come e quando i principali gruppi di hacker hanno iniziato a distribuire ISO DC in giro... arrivando ad un certo punto a rilasciare un gioco al giorno!
Ci rendiamo conto? Qui si parla non di hacker o di pirati... ma di macellai videoludici! Questi hanno preso una console e l'hanno letteralmente sventrata! E ci credo che adesso Sonic The Vagrant Hedgehog dorme nelle roulotte di Bill, Ken e... Mario! È vero, un po' già mi sentivo in colpa per aver comprato 20 GD a 10 euros cadauno online... ma questi qui fino ad oggi vivevano ben oltre la mia immaginazione... questi si erano organizzati!
Hanno compiuto un genocidio!
Alessandro "La Rikkomba Vivente" Riccombeni
Qualcuno li ha distribuiti. Qualcuno li ha comprati. Siamo tutti navigatori dello stesso mare [foto 05]. Il buono degli errori è che puoi imparare qualcosa ("Alla prossima console Sega non comprerò più giochi pirata!"). Il brutto degli errori è che talvolta non puoi rimediare ("Ma Sega non produrrà mai più una console!"). Gloria gloria gloria al Dreamcast. E agli errori rimediabili.
P.S. Ma Sega non produrrà mai più una console?

Dobbiamo credere in questo progetto editoriale e valorizzarlo, perché se ciò non dovesse accadere, un'occasione come questa, in edicola, potrebbe non ricapitare più; e perderemo nuovamente un punto di riferimento per chi vuole che non si parli solo di videogioco, ma che sia il videogioco stesso una voce che parla agli altri.
Zolfo

01

02

03

04

05

> "Dobbiamo credere in questo progetto editoriale e valorizzarlo, perché se ciò non dovesse accadere, un'occasione come questa, in edicola, potrebbe non ricapitare più"
>
> Zolfo

Nel prossimo numero

AGES

Videogiochi svela i segreti di Sonic e compagni

Basta con loghi e suonerie!
METTI NEL TUO CELLULARE L'ENERGIA DEI GIOCHI GAMELOFT!

PLATFORM

RAYMAN® 3

Best Seller

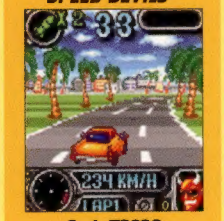
Cod. 29321
B-E-F-O

GOOLO'S TALE

Cod. 13807
A-F-O

CORSE

SPEED DEVILS™



Cod. 73930
B-C-D-F-G-H-I-L-M-N

SPORT

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER

Cod. 61416
B-C-F-E

RAYMAN® GOLF

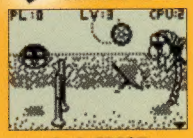
Cod. 86482
B-C-D-E-F-G-H-I-L-M-N

SKATE & SLAM

Best Seller

Cod. 12178
A-C-F-M-N-O

SUMMER VOLLEY



Cod. 62925
C-N-P

ARCADE

PRINCE OF PERSIA®

Best Seller

Cod. 91955
A-B-C-D-E-F-G-H-I-L-N-O

SIBERIAN STRIKE

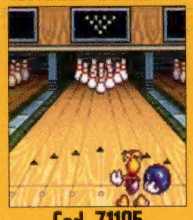
Best Seller

Cod. 46133
A-B-C-D-E-F-G-H-I-L-N-O

EARTH INVASION

Cod. 12090
C-F-M-N-O

RAYMAN® BOWLING



Cod. 71105
C-D-F-G-H-I-L

PLANET ZERO

Cod. 59275
C-F-N-O

RAIL RIDER

Cod. 60089
C-F-M-N

BLOCK BREAKER

Cod. 73185
C-N-P

PASSATEMPO

LOCK'EM UP

Cod. 45664
C-N

SOLITAIRE

Cod. 86026
A-C-M-N-P

AZIONE

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL™

Best Seller

Cod. 84047
A-B-C-D-E-F-G-H-I-L

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX™ BROKEN WING

Cod. 32590 C-M-N

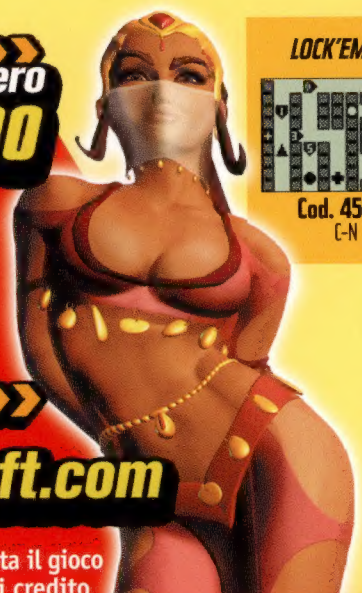
URBAN CRISIS

Cod. 64769 C-M-N

SERVIZIO RISERVATO AGLI ADULTI.
CONTENUTO NON EROTICO

© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.

Ubi Soft



Chiama subito il numero 899 289 900

inserisci il codice del gioco, oppure segui le istruzioni a voce per consultare il catalogo completo

La chiamata costa 1,8 euro al minuto (iva compresa) e in circa due minuti e mezzo il gioco potrà essere scaricato. La durata massima non sarà superiore a otto minuti

Oppure collegati a www.gameloft.com

sfoglia il catalogo completo e acquista il gioco per il tuo cellulare tramite carta di credito

Costo del gioco: da 3 a 3,99 euro (iva compresa)

gameloft

Controlla con il tuo operatore il costo di connessione WAP (circa 1 minuto di download). Una volta memorizzato il gioco, potrai divertirti quando, dove e quanto vorrai e senza alcun costo ulteriore!

Modelli compatibili (in caso di problemi di download contattaci a: javasupport@gameloft.com):

Motorola T720 Nokia 7650 Nokia 3410 Nokia 7250 Nokia 3650 Nokia 3510i Nokia 7210 Nokia 6610 Nokia 5100 Nokia 6100 Siemens C55 Siemens M50 Sharp GX10 Nokia 6310i

gamesradar.it

future games

Il meglio per i videogiocatori

9 771723 334000 30001

SPED. IN A.P. - 45% - ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI